真实的考验
PC性能测试软件大阅兵

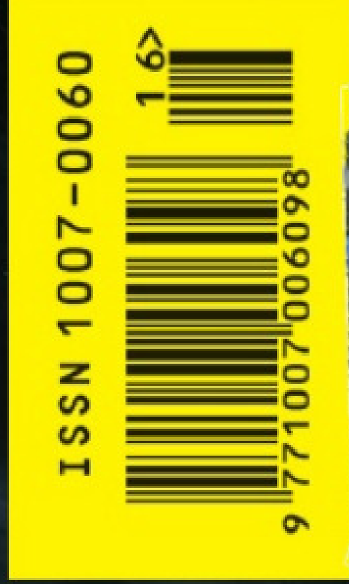
从山寨游戏到官方名作
步入质量竞争时代的网页游戏

06月上
本期特惠价 ￥7.00

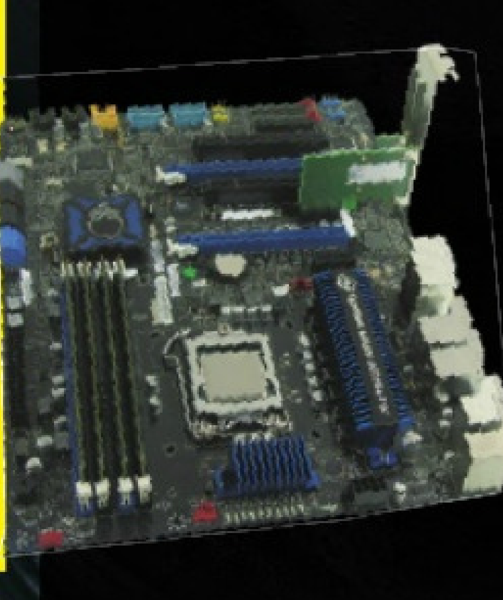
Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第405期

大众软件®

电脑应用的第一选择



ISSN 1007-0060



特别策划：迈向未来的社交网络

重磅专题：蓝极速十年后的中国互联网



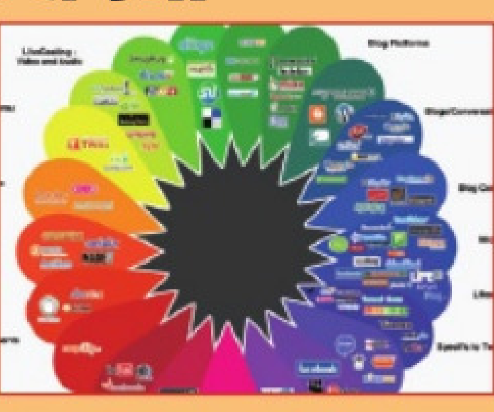
本期强档攻略
铁血联盟——卷土重来


仙路情缘
漫漫修仙路
三生定情缘
随手互动
Troodon
快乐随手可得
《仙路情缘》网站：http://xlqy.5ding.com/
《仙路情缘》腾讯微博：http://t.qq.com/q1987918069
开发商：北京随手互动信息技术有限公司

重点推荐

P18 特别策划
迈向未来的社交网络

经历过虚拟社区与微博这两波浪潮之后，如今的SNS（社交网络服务）已经逐步走入了新的境界。让我们一起来看看这个方兴未艾的概念又有了什么新内容吧。



P46 应用聚焦
PC性能测试软件大阅兵

PC硬件性能究竟如何？在各种评测中见到的测试数据到底说明了什么？让我们一起来了解评测人员手中的“秘密武器”——性能测试软件吧。



P123 在线争锋
微端、过客or新时代？

作为近年来端游最重要的改革方向，微端化趋势已然出现，然而这项技术的前景并不明朗，如果瘦身后的端游有一天和页游的体验不分高下，端游会消失吗？



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
贵阳	刘玲	河南	司宁
北京	周挺	吉林	邵羽
天津	张晓	北京	林宁
上海	赵正凯	湖南	谭雨柔
甘肃	王苗苗	河南	王晓
成都	吴超	贵州	张金阳
山西	胡乐	常州	朱聪
陕西	谢雨	湖南	陆良
江苏	陆昭羽	江西	杜亮
四川	王乐	重庆	吴玉



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
魔之精灵
ONLINE
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
2012年4月11日萌动公测
★Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
★梦幻韩系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
★精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
★养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
★活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年6月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

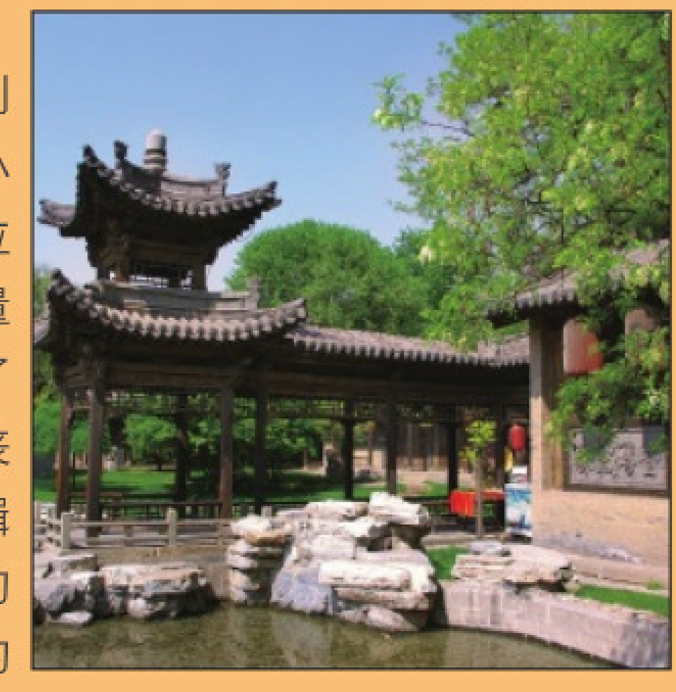
《大众软件》领取新闻记者证名单公示

根据新闻出版总署《关于开展新闻记者证核发情况自查工作并重申有关规定的紧急通知》（《2009》299号）《新闻记者证管理办法》《关于期刊申领新闻记者证的有关通知》要求，我杂志社已对申领记者证人员的资格进行严格审核，现将我杂志社已领取或拟领取新闻记者证人员名单进行公示，公示期2012年5月1日——5月30日。举报电话为010-88118588。

已领取新闻记者证名单：王晨

拟领取新闻记者证名单：谭湘源、杨立、朱良杰

责编手记



这期杂志是在春夏之交制作完成的，也就是说当开始制作的时候是春季，当制作完成的时候就是夏天了，期间老编小编们集体溜达出门，暂时告别了“艾泽拉斯”，离开了“天堂岛”，关闭了“质量效应”，放弃了“英雄联盟”，停下了“实况”赛季，就连《生化危机》里的丧尸们也全都丢下不管了，大家一起从编辑部的小院传送到位于山西祁县乔家堡村的“乔家小院”，在这座号称“大院”的“小院”里观摩了一下密集的清代民居以及密集的各地游客团。参观后魔之左手进行了归纳总结，他说：“乔家小院布局结构紧凑，北部三进五联环套院符合科学的建筑层次结构，南部的三座二进双通四合斗院格局相通浑然一体，在疏通人群拥挤排风散热方面具有独到之处。作为一款面向普通消费者的历史文化产品，其价格并不算低，不过优异的声望值使之在旅游市场上能够长期保持不错的用户接纳度。”——我咋觉得这个还是“新品初评”呢?

我们之所以称乔家为“小院”，那是因为还有一座“常家大院”，它座落于山西榆次西南东阳镇车辋村，有谚曰：“乔家一个院，常家二条街。”在这两条街边有深宅大院百余处，房屋四千余间，楼房五十余幢，还有七座园林，其整体规模数倍于乔家。并且在各院落之间大多建有花园、菜园，有小门与正院相通。园内有甬道贯通，曲折迂回其间点缀回廊、亭榭、小桥流水，或草石农舍，或奇花异葩，犹似南方园林。众人观之均表示心旷神怡，情愿留守于此，不想回家了。不过一想到在太原煤矿博物馆还有个可以组团下的“矿井副本”，便又齐刷刷地传回主城，戴上矿帽打开矿灯，坐上矿车哐当哐当地驶向地底，我们这一趟20人团外加一领队一指挥都能刷到些什么呢？你猜……

本期责编：Cross

个性飞扬
索尼DSC-J20相机

■晶合实验室 魔之左手

在今年春季索尼发布的数码相机系列中，DSC-J20是一款相当抢眼的产品，其吸引力并不是因为拥有多么强大的性能，而是来自简洁的外形设计和非常个性化的外壳色彩。



尽管索尼新一代DC机大都提供了多种色彩，但J20仍然以多彩炫酷吸引着人们的眼球。其圆润的外形、半透明外壳和明亮的色彩设计有一种充气玩具的柔软温暖感觉，与常见DC坚硬的塑料金属质感完全不同



J20采用46万像素2.7英寸液晶屏，背部和顶部的右侧是简单的操控键。它配备1/2.3英寸Super HAD CCD影像传感器，有效像素约1610万有效像素，带有4倍光学变焦镜头，等效焦距35～140mm，最大光圈F3.5～4.6。其快门速度1/1000～2秒，ISO 80～3200，支持720P录像，硬件规格中规中矩



其壳体图案有可爱、婉约、清新、热辣等多种不同的设计，适合不同的时尚人群



背部五向操控键带集成了闪光灯、屏幕显示等多种快捷功能，一键即可切换自动拍摄、全景和录像方式，上方还带有一些增大摩擦的凸点阵列。顶部则仅放置开关、快门和变焦拨杆，操控非常简便快捷





在自动模式下，这款产品也可拍摄出相当不错的照片，不过在低光照条件下的成像略有噪点（上图，ISO-500），对焦速度和精度也要差一些。另外它还有夜景、夜景人像、柔和快照、风景、海滩、雪景、烟火、美食、宠物等场景选择，以及玩具相机、流行色彩、局部彩色、柔光亮调等照片效果，提供了更灵活有趣的拍照体验

总结：

这是一款非常实用、便捷，性价比也不错的DC，个性十足又相当有范儿的外形，使其更适合挂在胸前而非装在口袋中。



炫目度： ★★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★☆

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 已上市
售价： 1199元（含4GB记忆棒）
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400-810-1228（订购咨询）
推荐用户： 喜欢随手拍照的年轻时尚用户
相似产品： 佳能 A3300IS、奥林巴斯 VH-210等

闪亮登场
东芝Satellite M805笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

随着笔记本成为越来越普遍的个人装备，其功能重心已逐渐从办公计算过渡为娱乐和数码设备支持，用户必然越来越关注个性化。时下各种彩壳、亮壳产品纷纷亮相，作为首批推出彩壳笔记本的厂家，东芝在2012年的新品系列中也特别强调色彩和材质，M、C、L等系列均拥有了更加绚丽闪亮的色彩。



东芝Satellite M800/805是其最新推出的主流市场产品，与原有L系列互为补充，更有针对性的满足IT卖场需求



M805的外形除了突出多彩外，外壳还以特殊的涂层提供了闪亮的效果，带有花纹的金属质感，相对于全金属材质来说更绚丽，成本和重量则更低



M800系列的重量和厚度分别从同量级产品的2.2Kg与38mm左右，降低至2.0Kg（含光驱）和30mm以内，增加了便携性。主机和屏幕部分和常见产品相比显得更纤薄，但并不纤弱，而且还提供了双USB 3.0、DVD刻录光驱等配置



其顶部的一排按键被全面更换为快捷键，F1～F12按键需要配合Fn组合键使用，另外触摸板面积也进行了扩展，但考虑到手感问题，仍保留了左右键设计，所以触摸区显得较宽一些



作为数码中心的角色，东芝新的笔记本都内置了很多特色软件和功能，例如睡眠后可通过USB口为数码设备充电（睡眠实用程序），或用平板与笔记本进行遥控互动（Splashtop Streamer）等

主要配置

项目	参数
处理器	英特尔智能酷睿二代i5-2450M 主频2.5GHz，睿频3.1GHz
内存	2GB DDR3 1333（最大可扩充至8GB）
显示屏	14英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	640GB 5400rpm
显卡	AMD Radeon HD 7670M
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接
光驱	DVD SuperMulti 双层刻录光驱
接口及扩展	1×USB 2.0，2×USB 3.0，1×千兆以太网，多合一读卡器，1×HDMI，1×耳机，1×麦克风
输入设备	全尺寸键盘，多点触摸板
摄像头	720p摄像头
尺寸	340mm×232mm×30mm
重量	1.97kg
操作系统	Windows 7家庭标准版+SP1

在测试中我们采用官方提供的操作系统和相应驱动，除暂停杀毒程序外，保留所有内置功能软件。

测试成绩表

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2088
PCMark Vantage	PCMark	6153
3DMark Vantage（Performance）	总分	P5033
	GPU	4370
3DMark 11（Entry）	总分	E1690

总结：

M800系列配置/性能和价格都较为主流，以智能酷睿二/三代的i3/i5为主（智能酷睿三代i3推出时间略晚一些），价位则在4899元～5299元之间，我们认为i5版本性价比明显要高一些。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 东芝（Toshiba）
上市状态： 已上市
参考售价： 5199元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 800-820-2048（服务热线）
推荐用户： 追求个性化和炫酷外形的年轻用户
相似产品： 戴尔灵越系列、索尼彩壳笔记本等



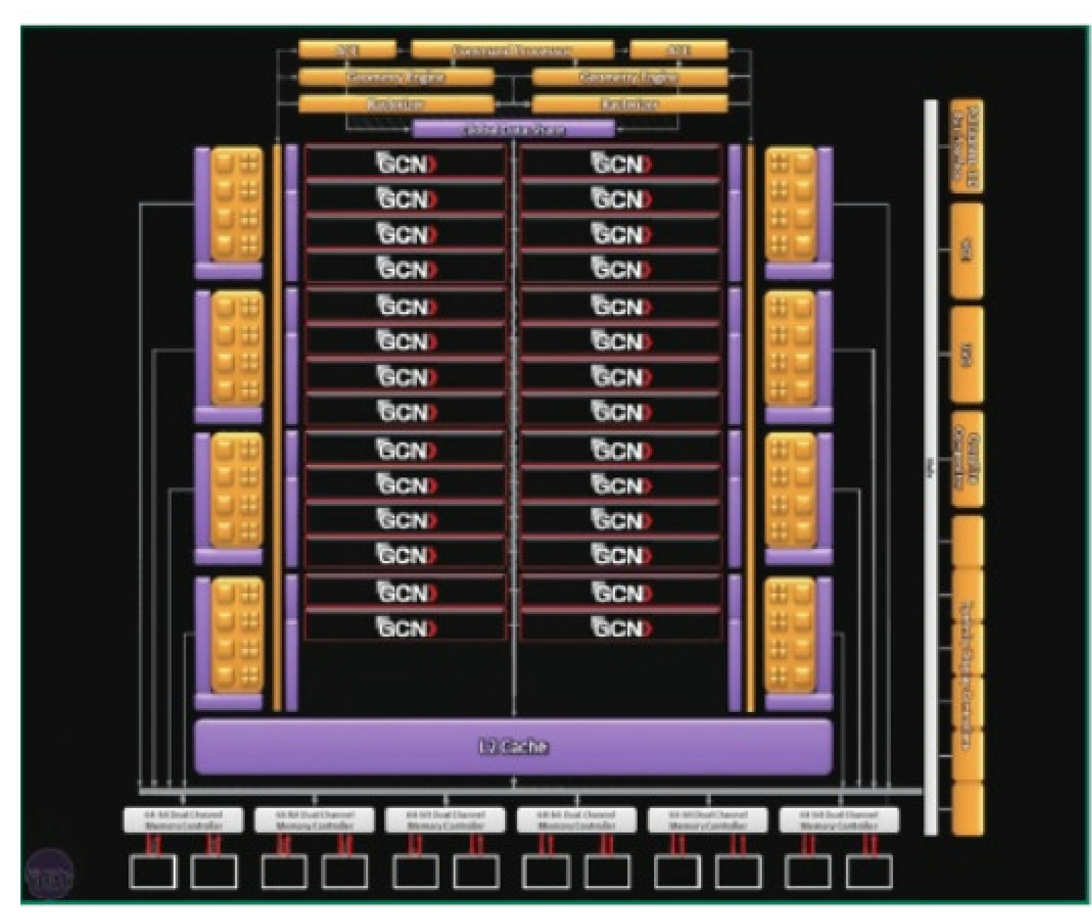
静寂的强大
微星R7950-2PMD3GD5/OC显卡

■晶合实验室 魔之左手

微星R7950-2PMD3GD5/OC是一款采用AMD Radeon HD 7950芯片的显卡，作为新一代的次旗舰级显卡，它与Radeon 7870/7850一起，担负着将高端“南方群岛”核心引入较为主流价位的任务。

这款显卡在核心/显存频率和配置上与Radeon HD 7970差距不大，核心代号为Tahiti Pro，830MHz核心频率略高于标准Radeon HD 7950，配置3TB 5GHz GDDR5显存。它支持DirectX 11.1、HD3D功能、CrossFire多显卡架构、16K×16K分辨率显示，多屏3D显示能力等。在核心规格上，Radeon HD 7950的CU为112组，流处理器总数1792个，比Radeon HD 7970的128组CU、2048个流处理器有了明显缩减，相应减少了16个纹理单元，但32个光栅单元、双线程控制器、内置缓存、384bit显存位宽等配置都没有缩减，且流处理器数量比Radeon HD 6970的1536个更多。

微星R7950-2PMD3GD5/OC拥有微星Afterburner超电压功能、风扇转速控制、支持快速超频和实时视频采集等功能。它采用类似7970的一体式散热方案，但风扇移至芯片正上方，散热片有一定的简化，实际重量要轻得多。



Radeon HD 7950核心架构示意图

型号	Radeon HD 7970	微星R7950-2PMD3GD5/OC	Radeon HD 6970
晶体管数量	43亿	43亿	26亿
流处理器	2048	1920	1536
芯片制程	28纳米	28纳米	40纳米
芯片频率	925MHz	830MHz	880MHz
显存位宽	384bit	384bit	256bit
显存频率	5500MHz	5000MHz	5500MHz
纹理单元	128	112	96
接口类型	PCI-E 3.0	PCI-E 3.0	PCI-E 2.0
最大功耗	275W	225W	225W

其辅助供电单元采用更简化的双6pin接口，输出接口为双mini DisplayPort加HDMI，以及一个DVI接口，提供了mini DisplayPort转标准DisplayPort连接线、VGA转DVI接口等，通过双DisplayPort接口可连接6台显示器。

在实际运行中，尽管微星R7950-2PMD3GD5/OC的频率设置和功耗略高于公版产品，但在运行3D应用时的噪声仍然明显低于公版Radeon HD 7970和HD 6970。实测其最高功耗与标版HD 7970差距接近100W，2D状态下芯片、显存频率等明显降低，功耗仅有数W，与处理器内置显卡相差不大。



输出接口挡板上镂刻有MSI标志

在测试中我们采用英特尔酷睿i7-3770K处理器、英特尔DZ77GA-70K主板、Kingmax 2GB DDR3 1600内存×4、希捷Barracuda 3TB硬盘。操





微星R7950-2PMD3GD5/OC在大部分项目中的表现都达到了顶级水平，超频后性能甚至可达到Radeon HD 7970标准版的水平。而在近期价格调整后，可表现出更高的性价比。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

厂商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售价：3699元
附件：转接线、说明书、驱动盘等
咨询电话：010-51905790（北京地区咨询）
推荐用户：游戏发烧友
相似产品：蓝宝HD7950 3G GDDR5白金版、镭风HD7950龙蜥版3024M等

测试项目	项目（设置）	R7950-2PMD3GD5/OC
3DMark11	总分（Performance）	P6959
	总分（eXtreme）	X2308
3DMark Vantage	总分（High）	H20999
	GPU（High）	20124
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080 4×AA	53.1fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	145.5fps
失落星球2	1920×1080 最高设置	63.1fps

作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新INF驱动和AMD公版显卡驱动。

微星R7950-2PMD3GD5/OC也拥有不错的超频能力，核心频率可很容易的稳定提升至880MHz，性能进一步接近公版Radeon HD 7970。

22nm冲击波
英特尔Ivy Bridge台式机平台

■晶合实验室 魔之左手



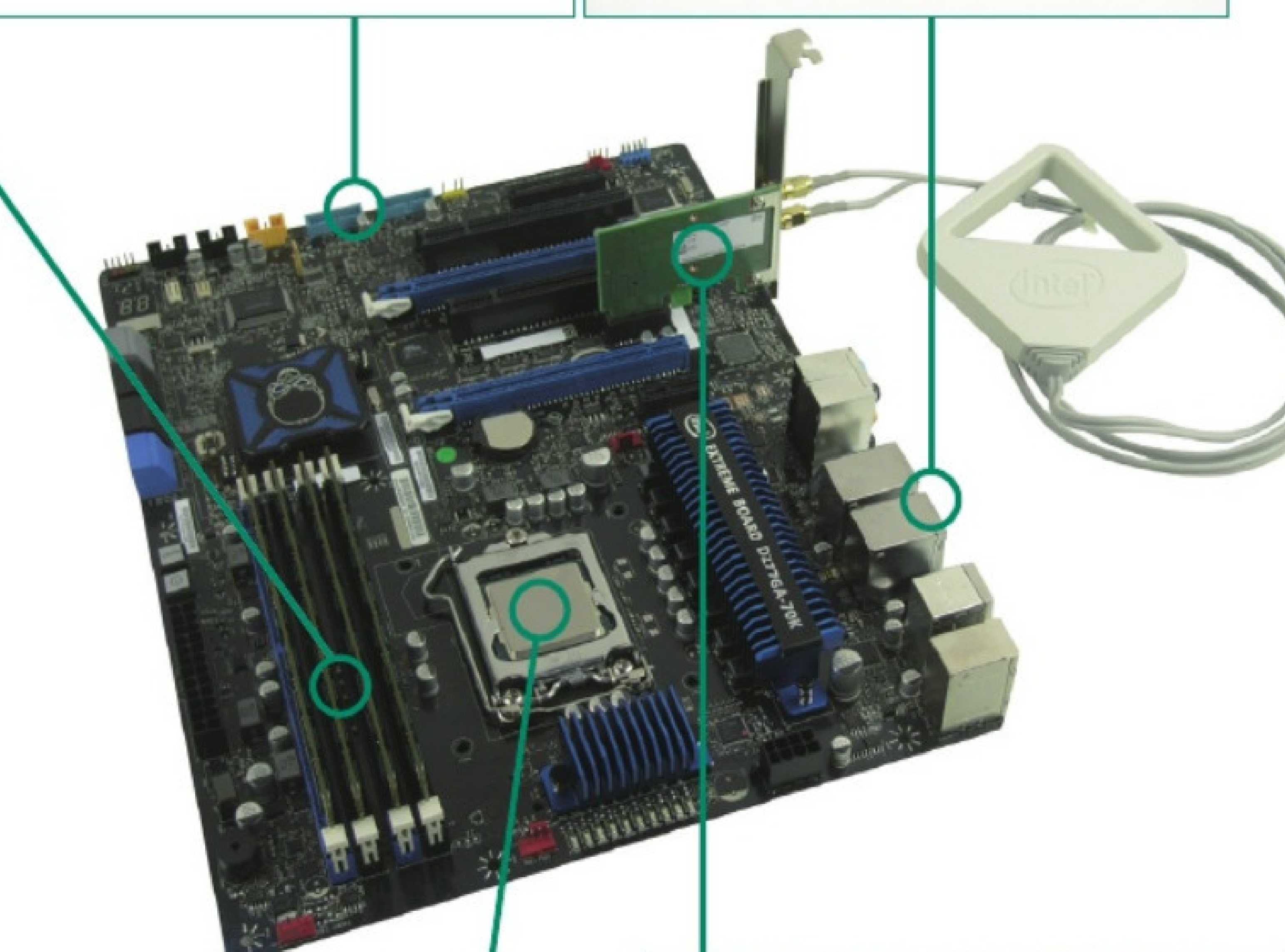
DDR3 1600以上频率的内存才能发挥Ivy Bridge平台的性能

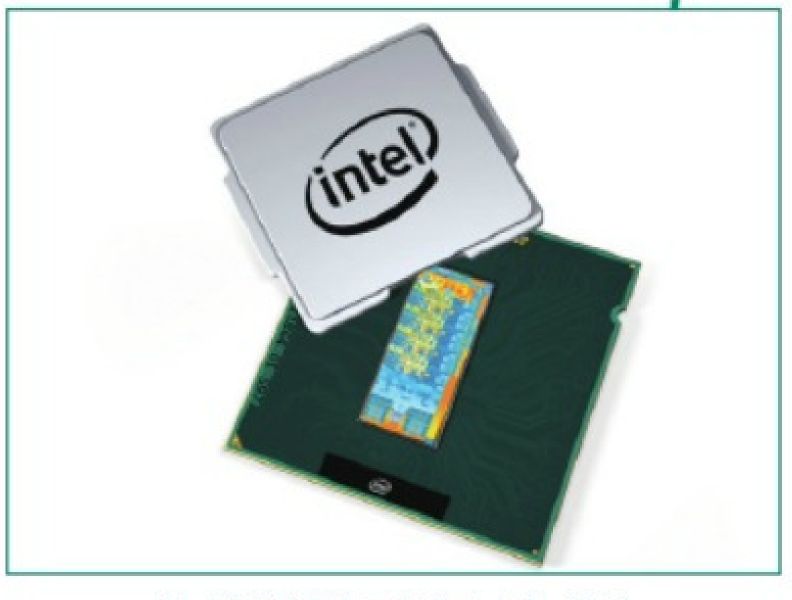
2012年是英特尔的处理器制程转换之年，它在春季为我们准时带来了新一代处理器。尽管延续了LAG1155接口，也兼容于Z68等6系列芯片组主板，英特尔还是为其准备了7系列芯片组，例如本次测试使用的Z77，另外还

Z77可提供4个USB 3.0接口，主板通过第三方芯片增加了额外的4个USB 3.0接口







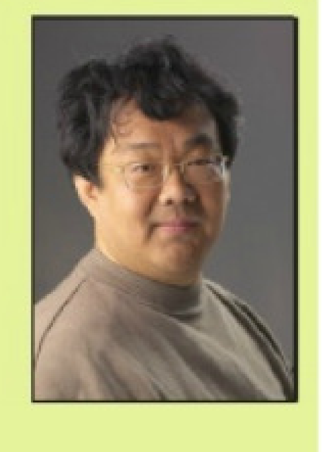


处理器封装下是更小的芯片



桌面版迅驰无线网卡

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



Ivy Bridge平台通过更低的发热量、更强的核芯显卡、更全面的芯片组功能，为我们提供了更强的应用能力，其核芯显卡已可提供不亚于中低端独显的性能。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 英特尔（Intel）
上市状态： 已上市
售价： 2350元（盒装酷睿i7 3770K）/1000～2000元（Z77主板）
附件： 数据连线、说明书、驱动软件光盘等
咨询电话： 无
推荐用户： 中高端游戏玩家，超频DIYer
相似产品： Sandy Bridge系列平台

有面向较低端市场的H77、B75、Z75等主板芯片。

在新平台中，处理器仍然是最核心的部分，被命名为第三代智能酷睿处理器。英特尔在4月底推出的是数款桌面与移动平台的i5/i7型号，i3则推迟到年中发售。从目前公布的型号上看，处理器核心架构、缓存等方面与第二代智能酷睿没有任何差别，只是进行了一些功能的提升，例如支持的内存规格提升为DDR3 1600，提供了增强的AVX、高速视频同步技术等，但核芯显卡架构有了较大变动。从外形上看，Ivy Bridge处理器和Sandy Bridge处理器也没有什么差别，不仅接口兼容，而且可直接使用为后者设计的所有散热器，尽管有些产品的睿频频率较高，但由于22nm工艺带来了更低的功耗（标称功耗95W，实际功耗77W左右），因此在散热方面不会有什么问题。

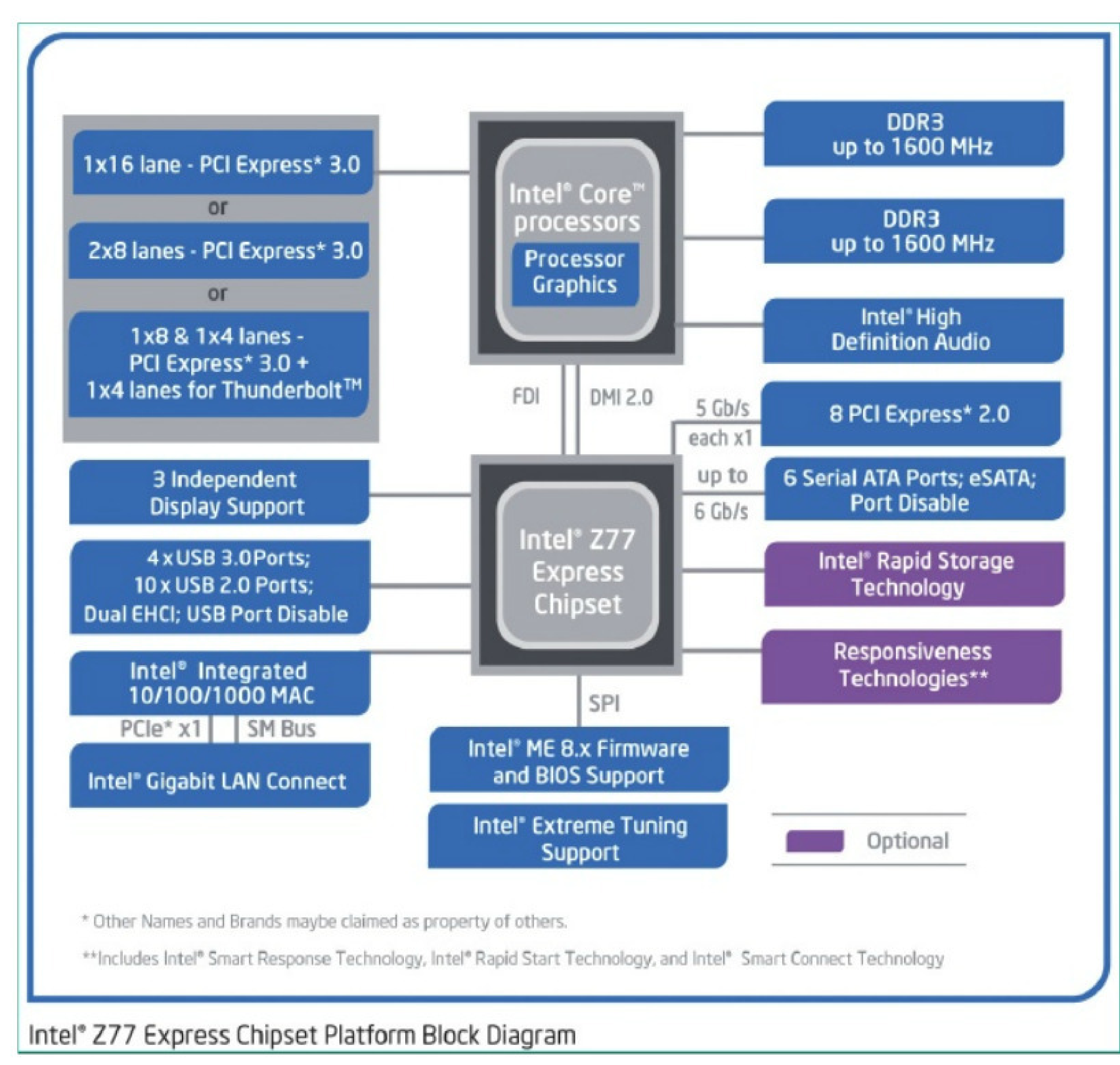
Ivy Bridge内置的新一代核芯显卡终于可以支持DirectX 11，高端的HD Graphic 4000将拥有16个EU（Execution Unit，执行单元），频率高达1.15GHz，HD Graphic 2500则仍然只有6个EU，频率仅有650MHz，另外在与处理器共享缓存的高速环形联通架构上也进行了改进。在输出能力方面，新一代核芯显卡反映了英特尔对高分辨率显示的追求，与最新的A卡和N卡一样，可提供4K×4K分辨率画面输出，并支持3显示器，同时7系列芯片组也不再有P型产品，所有7系列主板都将提供视频输出通道。

Ivy Bridge处理器的型号预计将非常丰富，上市产品的编号也就较复杂，例如我们的测试中就采用的i7-3770K处理器，还有i7-3750K、i5-3450等，其中拥有HD 4000核芯显卡与不锁频的型号，仍带有“K”后缀。

Z77芯片组是为Ivy Bridge核心i7处理器准备的全功能型号，继承了Z68的显示输出能力、智能响应技术SRT（Smart Response Technology）、超频能力等，只是提供了更多原生USB 3.0接口。

有趣的是，我们的测试套件中还包括了一块PCI-E 1X接口的Intel无线网卡及配套天线，通过它们，英特尔桌面平台也可摆脱网线的束缚，更能以无线显示（WiDi）方式连接家中的电视机。

在测试中我们采用Kingmax 2GB DDR3 2200内存×4（设置为1600MHz）、希捷Barracuda 3TB硬盘。操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新英特尔驱动。P



Z77芯片组架构图

测试项目	项目（设置）	得分
PCMark 7	总分	4598
PCMark Vantage	总分	12916
Windows 7体验指数	处理器	7.7
	内存	7.8
	图形	6.5
	游戏图形	6.5
wPrime	多线程 1024M	306.46秒
CINEBENCH 11.5	OpenGL	21.41fps
	CPU	7.89fps
Fritz Chess Benchmark	8线程	14639千步/秒
3DMark 11	Entry总分	E1482
3DMark Vantage	Performance总分	P4187
街霸4	最高设置 1280×720	59.50ps
生化危机5	最高设置 1280×720	53.2fps
天堂2.5	默认设置 1920×1080	7.3fps



图形化的UEFI BIOS界面，支持鼠标操控



项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2685
PCMark Vantage	PCMark	7170
Windows 7体验指数	处理器	7.1
	内存	5.9
	图形	5.9
	游戏图形	6.4
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage Performance	总分	P2061
	CPU	9466
	GPU	1635
WinRAR	多线程	2389kB/s

注： 所有测试项目得分均为越高越好。

随身商务
戴尔Latitude E6220笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

对很多国内用户来说，戴尔似乎就是高性价比消费笔记本品牌，其实它也有针对企业用户推出的笔记本型号，在市场上也相当有影响，Latitude E6220就是其中一款外形小巧、功能强大的产品。

相对于炫目的超极本，Latitude E6220采用了更低调的方正外形，其12.5英寸屏幕与1.43Kg的重量、2.5cm的厚度、超长续航（需配置大容量电池），都和超极本相去不远。而3个USB接口、可拆卸电池、高速充电、多视频输出接口、易拆卸底部盖板带来的可维护和可升级能力，则是超越大部分超极本产品的特色功能。


底部大型盖板只需打开一颗螺丝即可开启，并带有扩展电池板和光驱接口

项目	参数
处理器	Intel酷睿i5 2540M（双核2.5GHz，睿频3.1GHz）
芯片组	Intel QM67
内存	2GB（最高8GB DDR3 1333MHz）
显示屏	12.5英寸（分辨率1366×768）
硬盘	250GB 5400rpm（最高可选250GB SSD）
显卡	Intel HD3000
网络	支持802.11b/g/n无线协议、1000Mbps以太网接口、蓝牙3.0
光驱	无（可选DVD刻录光驱）
接口	2×USB 2.0、1×USB/eSATA、HDMI、VGA、耳机/麦克风接口、网线接口、电源接口、多功能读卡器、ExpressCard插槽
摄像头	无（可选配720p摄像头）
尺寸	309mm×24.7mm×226mm
样机重量	1.53kg/1.87kg（旅行重量）
操作系统	32位Windows 7家庭普通版+SP1（最高可选64位旗舰版）
可选	背光键盘、大容量电池板等

作为典型的戴尔笔记本电脑，订购Latitude E6220时也有很多可选项目，例如我们的样机就选择了减小性能瓶颈的4GB双通道内存和64位旗舰版Windows 7操作系统，但未选择大容量电池、背光键盘和光驱，实际价格为9000元左右。


比较特殊的翻盖方式及尾部接口

从测试结果看，本机的性能可以轻松应付商务应用和普通影音娱乐。尽管只采用了标配的30wh电池，其正常使用时间也达到了4小时以上，选用高容量电池更可提供10～12小时的续航时间。戴尔Express Charge快速充电技术可在一小时内为其充入80%左右的电量，同时保证电池寿命达到3年以上。

作为商务产品，其安全性配置也相当全面，例如增强型镁合金框架、坚固的金属铰链、可靠的闭合锁以及防划耐磨的磨砂底面设计、防泼溅键盘。其主板带有的硬盘自由落体感应功能，在跌落距离12.7cm内，就能启动硬盘保护，防止硬盘损坏、数据损失。另外它还有ControlVault、戴尔数据保护/访问与感应式智能卡、指纹识别登录等可选功能。





这是一款便携又全面的商务笔记本精品，拥有丰富的可选配置，并具备与超极本非常不同的特色功能。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 8170元（基本版）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-858-0619（订购热线）
推荐用户： 追求轻巧便携的办公用户
相似产品： 联想ThinkPad X220、惠普2560p等

蓝极速十年后的中国互联网

■本刊记者 冰河

一晃，已经是十年时光。蓝极速这个名词对于如今一代人来说，要么已经逐渐淡忘，要么已经全然是个陌生的名词了。在这十年的时间里，中国社会和中国的互联网行业发生了太多的剧变，创业、财富、梦想、背叛、破灭……各种各样的悲喜剧每一天都在上演，以至于十年前的那场惨剧如今已经很难有人会想起。然而，细数那20余条逝去的生命，中国互联网行业这么多年中再也没有发生过如此触目惊心的悲剧。对于意识到这个事实的人来说，这片蒙尘的记忆终究无法被彻底遗忘。

对于不了解事情原委的朋友来说，如果现在去搜索新闻，往往会看到这样一段简单的文字：涉案人员刘某某（男，14岁）、宋某某（男，14岁）、张某某（女，17岁）及张某（男，13岁）；其中男孩张某和宋某某因父母离异后缺少家庭管教，经常逃学，一逃学就去网吧玩；有一次，4人前去“蓝极速”网吧，因其皆未成年，网吧的管理人员不允许放行进入，4人随即与管理人员发生了摩擦，在刘某某的提议下，决定对“蓝极速”实施报复；2002年6月15日晚23时许，4人准备了一个雪碧饮料瓶，由刘某某提供了5元钱，宋某某和张某出面到附近加油站购买了1.8升汽油；2002年6月16日凌晨2时许，宋某某、张某经刘某某同意后，携带汽油、打火机等作案工具，来到网吧楼梯中间平台至一楼入口处，由宋某某将汽油点燃；在当夜的大火中，共有25人丧生，更有多人受伤。

关于这场纵火事件，整个事情从头到尾其实就是这样简单。但这条新闻中有所提及却未能完整传达出的信息，在接下来的十年中却依旧不停地扩散蔓延。

作为事件的现场记录者，我本人至今无法忘怀自己所目睹的一切：那是个阳光灿烂的早上，我23岁，刚刚成为记者没几个月，和另一位同事肖建东得知有网吧失火，于是决定去看看。我们穿着大短裤和拖鞋，连相机都没带，两个人嘻嘻哈哈地问路来到了现场，然后就再也没能笑出来过——空气中弥漫的汽油味和焦糊味尚未完全散去，散落在现场的钱包、笔记本、发卡和衣物仿佛在告诉我们，这里曾经有一群身陷火海的同龄人惊慌求生。围观的人群不断长吁短叹，也有其他媒体的同行前来拍照采访。我们两个人傻愣愣地站了许久，最后肖建东君根据现场当夜目击者的描述，从一



2012年6月16日，蓝极速纵火案次日的现场

条逃生路线试着爬了一遍，为此还划破了脚掌。不过，相比于心灵上的冲击，这点皮肉伤压根算不了什么。值得一提的是，就在那时，位于火灾现场旁边的另一家网吧依旧没有停业。虽然那家网吧经营手续齐全，也没有受到任何火灾的波及，不过在这个当口依旧不紧不慢地挂牌营业，多少让旁观者感到了一丝愤慨。当日下午，全市网吧紧急停业，所有的网吧在一个月内都未曾开门。

次日，我再次和肖建东正装来到了现场。拍下了一些照片之后，我们凑钱买了一束花，附上一段悼念的话语放在了一根电线杆底下。现在想来，这样做的动机似乎并不清晰，只是觉得终究有一群和我们一样满怀希望准备进入社会的年轻人，他们的梦想和生命就在这一夜戛然而止，总会有一些黯然神伤的感觉。

关键字：**少年**

在蓝极速的大火刚刚燃起的时候，谁也不曾想到这竟然是一起故意纵火案件。事发之初，有人以为是电气短路引发了火灾，但现场那挥之不去的汽油味足以让任何稍具心机的围观者心生疑惑。几天之后案件告破，4名嫌犯宣告落网。事实正如开头的那条新闻中提到的那样，当时这4名嫌犯没有一名是成年人，3男1女年龄最大的也不过17岁，最小的仅仅13岁。主犯刘某某和宋某某是主要纵火者，购买汽油的是年纪最小的张某，而钱则是张某某在不知用途的情况下借给两人的，但由于纵火者在行动之前曾经对张某某说过一句“我们去放火了”，而张某某的回答则是“好的小心点”，因此被列入案犯名单。经过审理，两名14岁的主犯被判处无期徒刑，17岁的张某某被判处有期徒刑12年，未满14岁的张某被免于刑事处罚。

4个少年的人生轨迹就此在这里走向另一条路。

案发之后，媒体关注的目标再次聚焦到未成年人犯罪问题至上。涉案的4名未成年人全部出自单亲家庭，不是父母离异就是丧父，在学校成绩也不好，很早就开始进入社会厮混。引发两名14岁主犯萌生纵火念头的原因并不复杂，案发前一天两人在路上抢劫同学100元人民币去上网，因为动手殴打同学被网吧管理员发现，网吧管理员由此以“未成年”为由拒绝两人入内，并引发口角冲突，导致两人起意纵火报复。所以，如何加强对未成年人的管理，如何对单亲家庭的孩子投以更多的关爱，在那一段时间内也成为了社会舆论争议不止的热点话题。这个热点当然不是第一次出现，而且对于未成年人谁该负多少责任去照顾，一直都是个难以定论的问题。学校说家庭要多关心，家庭说学校要多管理，这个先解决蛋还是先解决鸡的问题在经过一番毫无实际意义的扯皮之后，大家很有默契地闭嘴消停下来。蛋还是那个蛋，鸡还是那个鸡，一切照旧运行。

于是，在3年之后，当天津少年张潇艺从高楼上一跃而下的时候，原封不动的鸡和蛋再次出场，这一次还是和网吧有关。

据说，张潇艺在自杀之前，曾经在网吧连续玩了36个小时，然后才爬上了24层的高楼。他留给父母的，除了无尽的悲伤之外，还有一本近8万字的小说《守望者传》。这本以《魔兽争霸Ⅲ》游戏中暗夜精灵英雄命名的文字，与其说是一本小说，不如说是这个少年对于未知世界的想象和渴望。虽然

之后，由肖建东执笔，我作为辅助完成了一篇曾经造成过很大影响的报道。如今看来，那篇报道并不算出色，在年轻人的热血和义愤背后，更有不少漏洞存在。最重要的是，我们的文章和那篇轻飘飘的新闻一样，忽视了很多隐藏在事件背后的东西。那些东西在后来的十年中继续滋生蔓延，造就了一件又一件让人惊叹令人愤懑的荒诞事件。

没办法，那时候我们毕竟还年轻。

所以在十年后，我有必要在这里写下这篇文字，将十年前忽视的那些东西补充上来，弥补十年前因为年轻而留下的那些遗憾。也许这些文字依旧没什么实际作用，就像十年前留下的那篇文字一样，除了激起一些感慨之外，不会改变任何东西，该流氓的继续流氓，该沦落的依旧沦落。但无论如何，对于那些不幸逝去的人来说，这总归是个交待。



↑即便是在今天，当我们在搜索引擎上把“天津少年张潇艺”作为关键字进行搜索时，得到的结果依然与“网络游戏”“网瘾”这样的关键字脱离不了干系，现实就是如此荒诞

→色厉内荏——看看《在网络上狂奔》的封面，你会对这个概念产生极为直观的认识

我们未能看过这些少年释放心灵畅想的文字，但此后在网络上层出不穷的同人小说也从侧面告诉了我们，那无非便是少年在成长过程中对于自身经历的思考和想象——他渴望遇到什么样的朋友，经历怎样的冒险，又会有怎样的收获。对于这个少年来说，这不过是他在家庭和学校两点一线单调生活中的一点精神抚慰而已。张潇艺在初中时成绩优异，顺利考入了重点高中，但经历过那个阶段的人都知道，重点高中会面临着更为严苛的学业排行竞争压力。当他的成绩排名在激烈的竞争中有所下滑时，“爱玩游戏”就变成了最直接的罪名，学校通知了家长，家长为此进行了严厉的管理，发现了他写下的这些文字，随即撕碎了那些写满文字的日记本。于是次日，张潇艺在网吧度过了最后36个小时之后，选择了结束自己的生命。作为旁观者，我们很难说是由于父母撕碎了他给自己创造的精神支柱，还是由于过于向往游戏中的奇幻世界，才会让他产生自杀的冲动。我们看到的只有父母为此呼天抢地，向社会控诉“网络游戏”对于青少年的毒害，随即便有一个名叫张春良的人跳出来主动为张潇艺的父母做代理，将《魔兽争霸Ⅲ》游戏的制作商和发行商告上了法庭，并借此推出了一本新书《在网络上狂奔》。至今，我依然记得媒体对于那本新书发布会的描述：在张潇艺的遗像和哀乐声中，这本新书的商业发布会开始了……于是，在“网络游戏”的概念都未能完整定义的前提下，未成年人的种种问题行为都有了一个看上去“十分合理”的借口。

张潇艺的逝去依旧没有改变什么，少年还是那些少年，问题还是哪些问题，只是让一些类似张春良这样的人看到了更多的发财机会。张春良的闹剧持续了一段时间之后，由于其水准不够，以及过于明显的商业倾向而导致影响力逐渐式微。接下来跳出来的是一个叫陶宏开的人，这个自称从美国海归的“教育学家”，引入了一个后来非常流行甚至堪称万金油的词汇——“网瘾”，并且如同传销一般开始宣传其“戒除网瘾”的理念。平心而论，此人对于青少年所处的困境还是有一些理解的，但正如大家都清楚的那样，明白问题的根源所在，并不意味着就能解决问题。陶宏开的谆谆善诱和苦口婆心对于青少年的作用有多少尚不好评价，我们看到的只是他因此获得了一项又一项冠冕堂皇的荣誉，以及滚滚而来的名和利。在很长一段时间内，“陶教授”成了诸多家长的救命稻草，他所到之处看到的是无数为子女的未来感到焦虑的家长，在各种不知目的的演讲会之后，谁也不知道对事件的主角——那些“网瘾”少年来说这一切究竟有什么用。

不管怎么说，效仿者依然层出不穷地出现，接下来的红人便是自称制定“网瘾”医学诊断和定义规则，并建立“北京军区总医院网瘾戒除中心”的陶然医师。当年我们也曾从公开和私下渠道采访过此人和他的医院，看着那些装了铁栏杆的病房，仿佛迎来了一个全新的时代。然后，就是将“帮助未成年人戒除网瘾”事业推到最高峰的临沂第四人民医院网瘾戒除中心主任，人称“杨叔”的杨永信。苯巴比妥类药物是他的良方，电击治疗是他的杀手锏，集中营式管理和相互举报的制度是他的王牌。在他的地盘上他就是王，所有的人都要尊称他为“杨叔”，必须对他言听计从，不能口出不敬，否则即使离开了也会被以“复发”的名义强行带回去治疗。最神奇的是，这个人和他的事业尽管因为各种负面曝光新闻而饱受指责与攻击，“中心”却一直屹立不倒。有了这样一个逆天存在的榜样，后来的事情就如同荒诞电影里表现的那样疯狂。桂林、郑州、南京……一个又一个不知所谓的戒网瘾中心在一些不知来历，只懂得手挥大棒的人的管理下犹如雨后春笋一般涌现。直到各种“戒网瘾中心打死网瘾少年”的事件出现，这股疯狂的热潮才得到了一些平息。


“网瘾”概念的发明者陶宏开——大家肯定对这张脸不陌生吧


至于以“收钱电人”闻名于世的“杨叔”杨永信——说实话，大家是不是觉得这位高人的手法有些眼熟?


没错，还记得《发条橙》里的这个经典镜头吗？能够把这段充满猎奇色彩的荒诞情节几乎原封不动地搬进现实中，这是一种什么样的精神！

时至今日，各种“戒网瘾中心”依旧在各地低调地存在着，里面永远不会有太多空床。只是，这些打着“关爱青少年”“远离互联网”旗号的机构到底能有怎样的作用，又从中赚取了多少利益，没人能说清楚。我们能看到的，只有那些主动或者被动进去的孩子，那些被认定“有网瘾”的孩子，那些自从“蓝极速”事件之后被和互联网捆在一起的孩子，如何经历了从被忽视到

被践踏，从缺少爱到学会恨的过程。如果说蓝极速纵火的孩子对25个死者犯下的罪过可以用法律的惩罚得到抵偿，那么像“杨叔”这样用药物和电击将这些孩子的人格和尊严践踏在脚下的专家们，他们犯下的罪行又该如何清算？

然而这一切并不是开始，更不是结束。蓝极速的一把火只是让未成年人所面临的困境得到了赤裸裸的展现，解决的方案依然不见踪影，甚至在某种程度上来说只是更为恶化。互联网的日趋发达是技术进步的必然趋势，然而家长和孩子面对互联网的分歧在各方别有用心的重重“关注”“努力”下，矛盾却变得越来越大。

关键字：网吧

在“蓝极速”事件之前，网吧分为“正规网吧”和“黑网吧”两种派别；一场大火之后，各种清理整顿宣告开始，网吧的存在数量浮出水面之后，社会各界才发觉上网者对于网吧的需求竟然如此强烈。于是从此之后，就只有一种网吧存在了——那就是“肥羊”。


其实，从经营形式来看“黑网吧”所沿袭的俨然就是录像厅与投币式游戏厅遗留下来的传统，因此遭遇的下场可谓毫不意外

就在蓝极速失火之前，文化部刚刚颁布了《关于加强网络文化市场的通知》，对规范“网吧”等互联网上网服务营业场所、遏制有害信息的网络传播等作出进一步规定。《通知》决定从2002年5月10日至10月1日，文化部将在中国所有互联网上网服务营业场所进行专项清理行动。《通知》还对未成年人上网作出进一步规定：未成年人只能在国家法定节假日及寒暑假每日8时至20时进入上网服务营业场所，并且在线时间不得超过3小时；16周岁以下的未成年人进入，必须由其监护人陪伴；此外，非法容留未成年人在非国家规定时间内进入上网服务营业场所和允许未成年人夜间上网的违法行为将受到严厉查处。文化部还将配合公安部门，在上网服务营业场所安装互联网内容信息安全和管理软件，以建立和健全中国网络文化市场的管理平台，增强对各种有害信息的检测和封堵能力。

可以说，这些管理规定的初衷对于整治当时一片混乱的中国互联网上网渠道绝对是用心良苦，出发点亦是有益无害。但也正是因为蓝极速的一把火，让各界在看到了网吧管理不善、遍布隐患的同时，也察觉了这些规定所潜藏的巨大商业利益。

在被认定为“公开营业的互联网文化娱乐场所”之后，想要挂牌经营一家网吧，需要应付的管理机构就变得越来越多：既然是公开营业，那么工商税务部门的光临是必不可少的；既然是和文化有关，那么文化部的监察执法人员出现也是不足为奇的；因为有蓝极速事件的教训，那么消防安全检查也是必不可少的；因为是娱乐场所，各种可能和娱乐行业有关的管理部门也是想来就来，想走就走；网吧后台管理软件必须买指定的软件，网吧内必须购买足够的摄像头，网吧内必须有足够的防火灭火设置……总之一切都必须严格管理，而且是各种部门一起管理。如果你有一个爸爸管，也许还能体会到严厉背后隐藏的关怀，但爸爸越来越多，关怀似乎就来的不那么纯粹了。

最重要的是，即使网吧经营者能忍受这一切，最关键的那个东西——网吧牌照，却是一个比工商营业执照还难拿到的东西。因为工商营业执照只要资本条件符合，申请了就能拿到，没有上限；而这个网吧牌照的数量却是有限的，一个城市的发放配额就那么多，别人拿到了就没有你的份。至于为什么这么规定，文化部门的回答是“为了加强管理”。

于是，“倒卖网吧牌照”这个全新的“生财之道”便登上了历史的舞台。一张文化部门颁发的网吧经营许可牌照，在一些城市的转让价格甚至达到了上百万元。尽管后来价位慢慢地回落下来，但一张正规网吧的牌照至少也要付出好几万元的代价才能得到，却是不变的事实。不过可以看到的是，不管有没有那张牌照，对于很多网吧来说并不会带来明确的变化。在得到那张牌照之前是如何经营的，在得到牌照之后一切照旧。换句话说，那张牌照的意义除了挂在墙上应付来检查的人之外，并不能发挥更多的作用。



至于这个东西，我们大概也只能苦笑了吧

网吧带来的启示是多方面的。尽管之后随着宽带的进一步普及，网吧渐渐走向衰落，但互联网的商业潜力却是越来越明显。于是，从网吧身上不能得到更多油水的某些机构，便将目光转向了别处。各种各样匪夷所思却又合情合理的

受害者的自述

我姓胡，十年前那一夜我在蓝极速网吧。我是顺着厕所的小窗爬出来的，跳下来的时候受了一点伤。不过当时惊慌失措，能跑出来就已经谢天谢地了。我记得在我身后跳下的是一个女生，我的眼镜掉了，晕头转向地撞到她，她好像比我镇静一点，带着我跑开了。后来乱哄哄的，我也没看清楚她是谁。

那一夜不幸遇难的25个人里，应该有20个是我们学校（北京科技大学）的学生，有不少人我认识。我至今还记得那天晚上我走进网吧的时候，和其中一些人打过招呼。有一对外班的情侣是一起去的，我记得他们是山东人，都想留在北京，那一段时间一直在忙着上网投简历。女生很细心，每次去蓝极速上网都会带两条湿毛巾擦脸，还有一些零食和矿泉水。蓝极速网吧每天通宵的时候，唯一的门都会用铁链锁起来，这也是后来为什么会死那么多人的根本原因。唯一的正门被锁上了，又被纵火犯泼了汽油，谁也跑不出去。

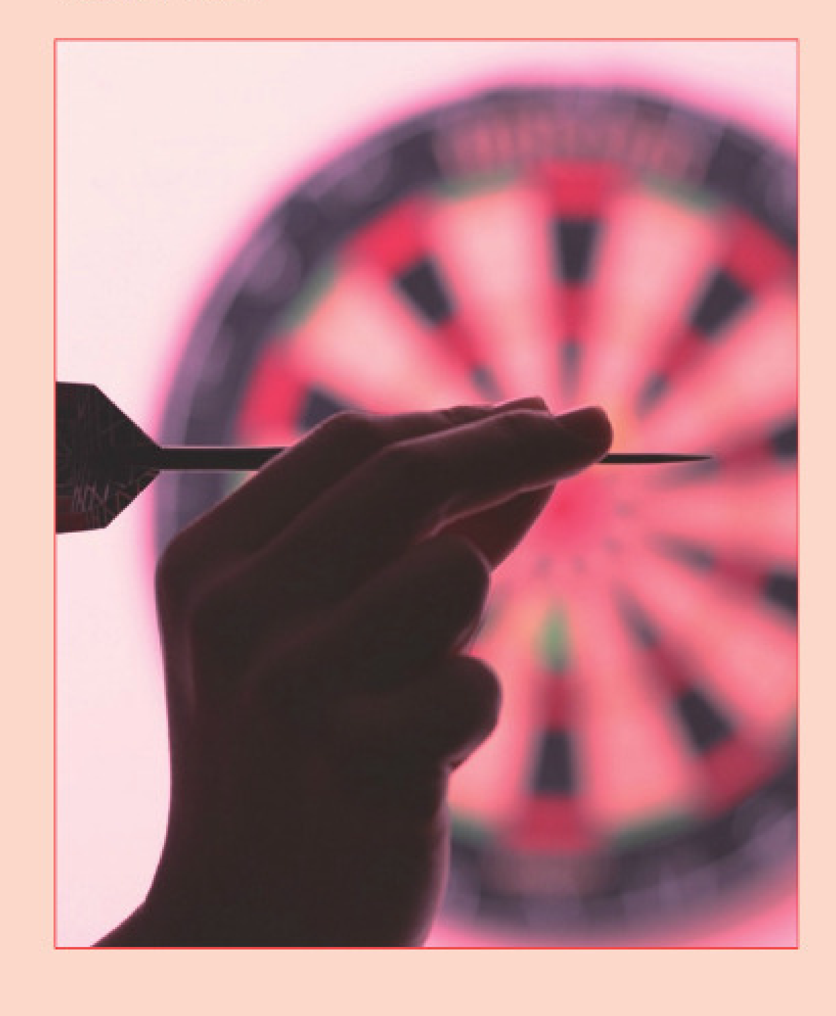
那两个同学都没跑出来。据说男生抱着女生一起被从二楼抬下来的，没受多少伤，是烟熏的。后来他们的父母把他们的骨灰葬在了一起。

我在医院住了没多久，就出院了，学校对我们很关照，毕业没什么阻碍，老师同学当时也来了不少问候。不过发生这件事情之后，那一夜跑出来的人基本都很沉默，很快都请假回了家，连毕业典礼都是赶过来参加一下就走了。没回去的也换了宿舍，或者住在了外面，毕竟一个宿舍里忽然多了空床，总会让人想起那个回不来的人。后来也有媒体试图采访，不过学校很体贴地都帮我们挡下来了。

毕业之后我先唐山的家里休息了一段事件，大概有半年吧。家里也不着急催我找工作，毕竟死里逃生对一个人的影响很大，我也不怎么说话，家里人都很小心地照顾我。

这种情形持续了半年，我觉得不能再呆下去了，就和在北京的同学联络了一下，在电脑城找了份工作回到了北京，负责进货和维护一个小网站。然后就这么慢慢地走下来了。

十年里我也经历了不少，跳槽也好，失业也罢，上上下下，现在总算也有了老婆，凑钱在北京买了房子，成了房奴，也当了爸爸。不过我没怎么和别人说过我是蓝极速事件的生还者，甚至包括我的老婆也没说过。其他的同学也很少再提这件事情。好像大家都在刻意的淡忘整件事。



不管刻意也好，无意也罢，已经发生的这件事情终究是挥之不去的。好几次我都被噩梦惊醒，梦见自己在一片火光中往外跑，怎么也找不到路。到后来我甚至自己都知道那是在做梦，会在梦里提醒我自己：这不是真的，这不是真的。那真的是很难忘掉的。

我不知道除了我们这些当事人之外，十年之后还有多少人记得这件事情。现在的孩子似乎已经不知道蓝极速是怎么回事了，我甚至在网上看到过有人专门发帖问这件事，我本来想回一个帖，但打了几个字又放弃了。不知道也好，这么残酷的事情，还是不要留给他们，互联网不应该有这么多黑色的记忆。

就像大家都说的那样，这十年也发生了好多狗血的事情，各种骗局，各种闹剧，各种“被”，我们只能干瞪眼承受。有时候想想，如果那些同学还活着，不知道会怎么评价这些事。我知道他们都是想留在北京的，如今北京的房价也好，油价也罢都那么高，如果他们还在，会愿意留下么？那一对一起上网的同学，现在会在一起，会幸福么？不过再一想，不管怎样，我们是逃出来的人，而他们永远留在了里面。所以尽管这十年也经历了很多不开心的事情，但想想他们我也就没什么可说的了。活着才是最重要的。

我其实挺矛盾，一方面希望这件事被大家忘掉，另一方面又希望大家记住。这25个人也许对于整个社会不算什么，但对于他们的家庭来说就是全部。蓝极速之后对于网吧的管理严格了很多，不管别人怎么说，我都是赞成的，没有谁比我更清楚一旦出问题会是怎样的惨状，我是真的害怕那种事情再出现。这样的事情对于任何家庭都是承受不起的，尤其在我做了父亲之后，更是如此认为。

马上就是十年了，我不知道会不会有聚会，又会不会有纪念。聚会也许会有，但有多少人能来我不知道。本来聚会应该是一件很快乐的事情，但会让人想到那些再也不能来的人，我不知道大家能不能受得了。伤疤好像已经好了，但真的再碰到，还是很疼的。

所以我也愿意接受你的采访，和你说说这些，谢谢还有人记得那一夜，记得那些没能走出来的人。我想如果他们的不幸能让这个社会，让整个互联网变得好一些，他们在天堂里也会安心吧。

也希望大家能正确理解互联网，对待互联网，珍惜手中所拥有的幸福。我们所拥有的这一切看上去没啥，但实际上真的很幸福，很幸福了。

事情一次又一次出现，我们在这里可以提示的一个例子就是——“绿坝”。

好吧，关于绿坝我们就说这么多，毕竟中国是一个瓷器大国，尤其是一种叫做“敏感瓷”的产品，一碰就碎。我们只知道，那个叫做“绿坝”的物件，在花费了数千万元的投资之后，并没有如预想一般进入到各位的电脑中。虽然几千万元打了水漂我们挺遗憾，但想想毕竟从此之后再没有这种荒诞的东西跳出来给大家添堵，这几千万元的教训费其实也还是挺值得的。

至于网吧……由它去吧。你又有多久没去过网吧了呢？你去不去，它又会有什么变化呢？我打赌即使现在下楼去看看，发现它也不会和几年前有太大变化——除了价格。

关键字：网络游戏以及梦想

第三个被蓝极速大火殃及的，是“网络游戏”这个东西。尽管失火当晚大部分在蓝极速网吧里的受害者都是行将毕业的应届高校生，都在忙着上招聘网站投递简历寻找职位，但其中谁有没有玩一会儿游戏，现在谁也说不清楚。所以在“蓝极速”事件之后，也出现过一些对于网络游戏的声讨。2002年的时候，网络游戏已经不是什么陌生的概念，但并不如现在一样为大多数人所接受。更多的人去网吧玩的不过是《星际争霸》或者“反恐精英”，我们都记得那时在网吧里血战的幸福时光：“抄小道！”“冲B区！”“快拆包！”一个个夜晚就那样消磨过去，十元钱就能度过一个很快乐的晚上，网吧就是穷人的夜生活。不过，对于不了解互联网的局外人来说，既然网吧又可以上网，又可以联网玩游戏，那么玩的就一定是“网络游戏”，所以才会有张春良那种“无畏”的无知者出现。虽然对于网络游戏的声讨并不是从“蓝极速”事件之后才开始的，但从此之后，直指网络游戏的批评变得越来越多。从陶宏开到陶然再到杨永信，尽管“蓝极速”事件后来不再被提起，不过网络游戏依然成为了一切不良问题的万金油黑锅。无论是成年人还是未成年人，网络游戏的存在仿佛就是原罪。关于那些网络游戏的抨击和非议，这里不再重复。

然而，蓝极速的一把火的确也让所有人看到了网吧背后的巨大商业价值，而已经开始出现在网吧的网络游戏，确实都是后来最大的金矿：先是陈天桥借助他的《传奇》成就了他自己的传奇，后来是朱骏从《奇迹》开始创造自己的奇迹；曾经在保健品行业创造“巨人”奇迹的史玉柱通过《征途》开始了他在网络游戏行业的新征途，一件连着一件，越来越多的财富梦想在互联网行业蔓延开来。尽管遭遇的争议也越来越响，但财富才是最有说服力的砝码，无数年轻人开始将目光投向这个领域。我们不知道在失火的当夜，曾经在蓝极速网吧投递简历的年轻人，中意的究竟是什么职位，但十年之后我们相信一定有不少人对游戏行业感兴趣。

另一方面，那些当夜曾经被点击过的网站：中华英才网、人人网、51job……现在都已经是知名的上市企业了。互联网一直在发展，而蓝极速的出现和消失对于这些企业的上线和发展并未引起一丝涟漪，只是证明了这些网站的市场价值。之后，在同样的网吧里，更多的人同样点开了这些网站，然后开始了自己踏入社会的征程。蓝极速网吧对于整个互联网行业来说不过是无数出口中小小的一个，它的出现对于很多人有巨大的影响，但当夜的那一切对于整个行业来说，却只是证明了那些网站存在的固有价值。为了生活，为了更好的未来，那些年轻一代才会在当夜走进那家网吧，试



弹指一挥间，10年的时间已经过去，网络游戏业界同样经历了沧海桑田的变幻，但从10年前一直顽强挺立至今的网络游戏依然是存在的——最典型的例子莫过于《传奇》



在今天，51job这样的求职网站早已成为了多数毕业生寻求职位的平台。作为新技术时代科技理念发展的代表，互联网的前进步伐就是如此稳健

图从那里开始追求自己的梦想，他们只是不幸遭遇了意外。互联网行业依旧是这个时代年轻人最向往的领域，也是最依赖的工具，是梦想开始与实现的地方。

十年弹指一挥间，如果那一夜走进网吧的逝者现在还活着，他们应该也过了30岁了，会有自己的家庭和事业，也许发达，也许落魄，也许还会成为我们身边的同事或者朋友。他们是不幸的，没能和我们一起享受这十年互联网带来的便利和快乐，但某种程度上来说，他们又是幸运的，这十年的荒诞和丑陋，他们无缘经见，也没可能被加上“网瘾”的罪名，然后被囚禁、被电击，被绿坝，被要求购买各种牌照，被360和腾讯搞得满腔怒火……蓝极速的一把火，改变了很多，却仿佛又没改变什么。

我们所能做的，就是记住“蓝极速”这个名字，和那之后发生的一系列事件。也许再过一个十年，我们还要再讲给后来的人听，再告诉他们下一个十年，从蓝极速这条线上引出的各个行业和领域，还有过什么值得记忆的事情。

以此为记。



从Twitter、Facebook到Pinterest，日新月异的技术不断地改进着各种SNS（Social Networking Services，社会性网络服务）产品的模式与机制。如今的社交网络早已脱离了“签到”“偷菜”与“发微薄”这些标准的形式，从娱乐、出行到记录人生经历，越来越丰富、越来越全面的服务模式接二连三地开始浮出水面，面对这场即将到来的下一波SNS进化浪潮，你已经准备就绪了吗？

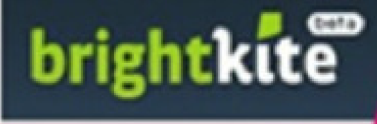
如日正天的辉煌仅仅代表昨日的成就，下面，就让我们来看看那些即将引爆热点的SNS新秀吧！



迈向未来的社交网络

■策划 本刊编辑部



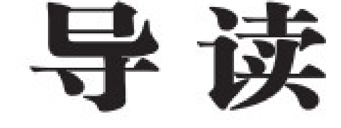












导 读

进化时刻
走近信息图时代的SNS网站



■贵州 肖遥

对于始终关注“应用聚焦”栏目的读者朋友们来说，Pinterest想必不会是陌生的名字。就在不久前，老牌社交网络巨头Twitter的高层管理人员声称，这家一夜走红的新兴SNS网站将会在2012年给刚刚成型的社交网络服务带来巨大的变革。其实，掀起gemini进化大潮的又何止是风头正盛的Pinterest？进入2012年之后，无论是已经拥有庞大用户基数的SNS巨头还是年轻气盛的SNS新生团队，业内所有深谙“不进则退”商业原则的团队公司都在悄无声息地为自家服务制定着新阶段的改造工程计划。而在这些五花八门的升级计划中，最引人注目的莫过于Facebook提出的新创意——Timeline（时间线）。

一 Facebook“时间线”：打造个人社交自传版图

随着新兴视觉社交服务Pinterest迅速发展成为仅次于Facebook和Twitter的社交服务，老牌的社交网络服务经营方感受到了极大的压力。以Pinterest为代表的“瀑布流”新兴社交服务之所以可以取得辉煌的成绩，很重要的一点就在于极其注重图片视觉效果带给用户的愉悦体验。面对严峻的形势，老牌SNS大鳄纷纷参考强势后辈的经营理念，设计出了符合自家服务特色的改进方案，成功地延续了网站品牌的生命力，让并未褪色的金字招牌再次散发出了璀璨的光彩。

在2011年9月Facebook的F8大会上，Facebook的CEO向公众介绍了许多改版后的新功能，其中最激动人心的就是名为“时间线（Timeline）”的全新个人社交主页（**图1**）。

经过几个月的漫长测试之后，Facebook终于决定在2012年3月30日把所有用户的个人主页全部转为Timeline版式。从此，Facebook的Timeline功能正式登场，迅速带领主流社交网络服务走向读图时代。



Facebook的F8大会上，Timeline个人主页概念隆重登场

1.你一生的故事：海纳百川的个人新主页

作为社交门户网站Facebook的个人主页新模式，Timeline采用了一种全新的方式来展示“我是谁”这个永不过时的SNS主题。Timeline重新定义了Facebook的个人主页，它将用户在Facebook上发布的各种信息，包括文字、图片、视频等内容以结构更为条理的图形方式展现出来——在用户的眼中，这个新模式就像一本放在Facebook上的自传杂志。

正如Facebook的CEO所述的那样——“如果从头开始重新思考Facebook体验的核心，Timeline就是个人生活的故事”。Timeline的设计初衷正是“利用一个页面讲述你一生的故事”。

在以往版本的Facebook个人主页中，显示的总是最近十余分钟内的个人活动信息；而新版的Timeline个人主页包括的则是用户一生的社交网络活动内容：

首先，我们可以在个人主页的右侧看到形似标尺的Timeline，上面有用户出生、注册Facebook到现在的时间“刻度”（图2）；

点击时间段，可以查看到相应的活动记录，包括用户发布的状态信息和图片，结交了哪些新朋友，以及参加的有趣活动等等（图3）；

新版的Timeline个人主页



在时间线上可以回溯一生的经历

在页面格式上，Timeline有些类似于Pinterest的图片瀑布流，也是一个可以沿着时间线不断向前回溯的单页。当我们回溯的时候，会有一个滑动条来标识出当前的年份，给我们带来一种时间飞逝的感觉；不断地滚动鼠标，就可沿着时间轴回溯生命中点点滴滴难以忘怀的过往经历。

2.视觉化的人生记录：神似画刊的Timeline

利用图形化的方法，来记录和阐述你的整个生活，用绘制图形的方式，来展示你从出生到今天的故事——这就是Timeline的核心存在价值。

在形式上，Timeline的主旨是“可视化地呈现”——时间线不仅让回溯Facebook上的记录变得连续化可视化，同时Timeline在回溯时更侧重以照片过滤显示内容，或在地图上显示出曾经活动过的地方。在时间线上，图片起到了串连生活记录的作用，使浏览变得更为直观，从而给用户带来更美好的视觉体验。

同时，在Timeline个人主页最显著的改变是一张醒目的封面图片——每位用户都可以自定义设置一张主页封面大图，许多用户的封面图片都将自己的个性淋漓尽致地展现在别人的眼前（图4）。封面大图与图片结构化的Timeline，共同为Facebook的用户打造出一本个人社交网络自传画刊。



各种有趣的Timeline个人主页封面大图

3.势不可挡的可视化趋势：Timeline背后的社交信息服务启示

Facebook的Timeline新界面，把传统社交网络服务从单纯的文字、图片和视频信息的集合体成功地转变为有机综合各种信息的结构化信息图表达模板。同时，用户可以对这个内容丰富的页面进行自由调整配置，包括封面大图的更换，各个Tab板块位置的调整等，无论想要什么样的版式都不在话下。

社交内容是Timeline信息图内容的基础，Timeline信息图则给社交内容带来更创意的排版模式。简单地来说，Timeline精简了冗余的内容（图5），简洁明快的信息图更能吸引访客与用户的注意力，从而带来更好的浏览与使用体验（图6）。

以图形方式将社交化信息可视化的表达出来，这正是Timeline备受瞩目的最实质主题。



最典型的个性化杂志阅读应用Flipboard

iPad上Facebook的Timeline页面排版与Flipboard很相似

Timeline信息图能够胜利诞生，背后的天才设计者——Nicholas Felton（图7）功不可没。作为一名信息图专家，Felton痴迷于“数据、表格和我们的日常生活”这个研究主题，他尝试广泛收集各种数据信息，并将这些枯燥而庞杂的书面数据顺利地转变成为内容丰富且轻松易读的可视化信息图。Timeline的成功证明，Felton所研究的可视化信息图很可能正是目前社交网络服务在视觉效果方向转变的一个重要趋势。



Timeline的设计者，信息图专家Nicholas Felton

图片是最好的信息表达方式

各种纷繁复杂的网络社交活动记录，用什么方式来表达才会更为丰富直观？Nicholas Felton的众多作品告诉了我们答案：图片就是一种相当优秀的表达方式。

2010年时，Feiton为了纪念去世的父亲，收集了与父亲有关的4348项记录，然后为他制作了一幅反映一生履历的信息图（图8）。设想一下，如果把这4348条社交信息统统用文字来表达，最终得到的将会是怎样的一部长篇大论？然而，利用信息图却可以让所有的一切在一张图表中全部表达出来，直观性与效率方面自然要更胜一筹。

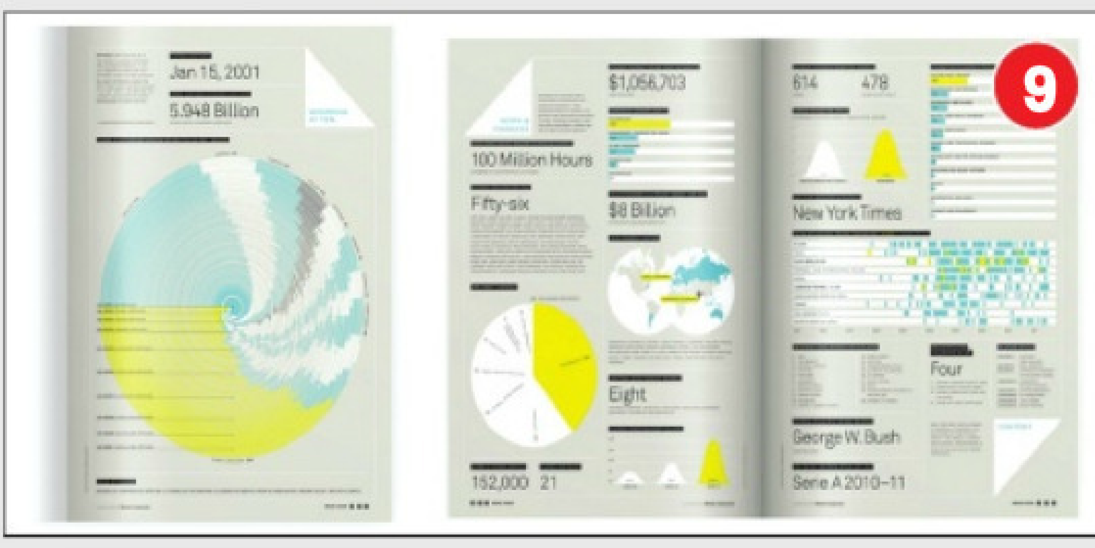
Feiton制作的各种信息图经常被著名媒体刊登引用，比如《Wired》《纽约时报》和《华尔街日报》等等。

下面这张信息图，展示了维基百科过去10年的变化（图9），此图就是Feiton为《Wired》所绘制的作品；另一张图则记录了Feiton在2008年所听过的所有音乐曲目信息（图10）。

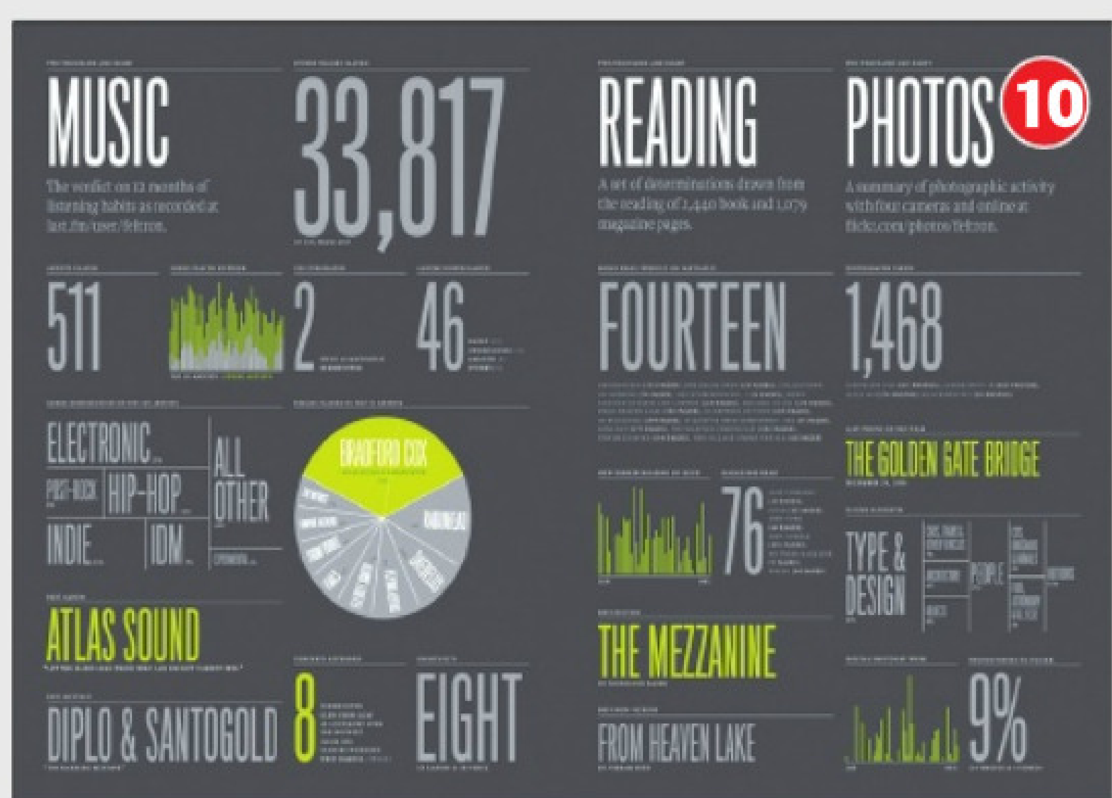
另外，Felton还创立了DayTum.com，这是一个以数字化的方式记录个人生活，包括听过了多少首歌曲、去过了哪些地方、读过了那些书……并把这些数据用信息图的形式表述出来的网络应用（图11）。



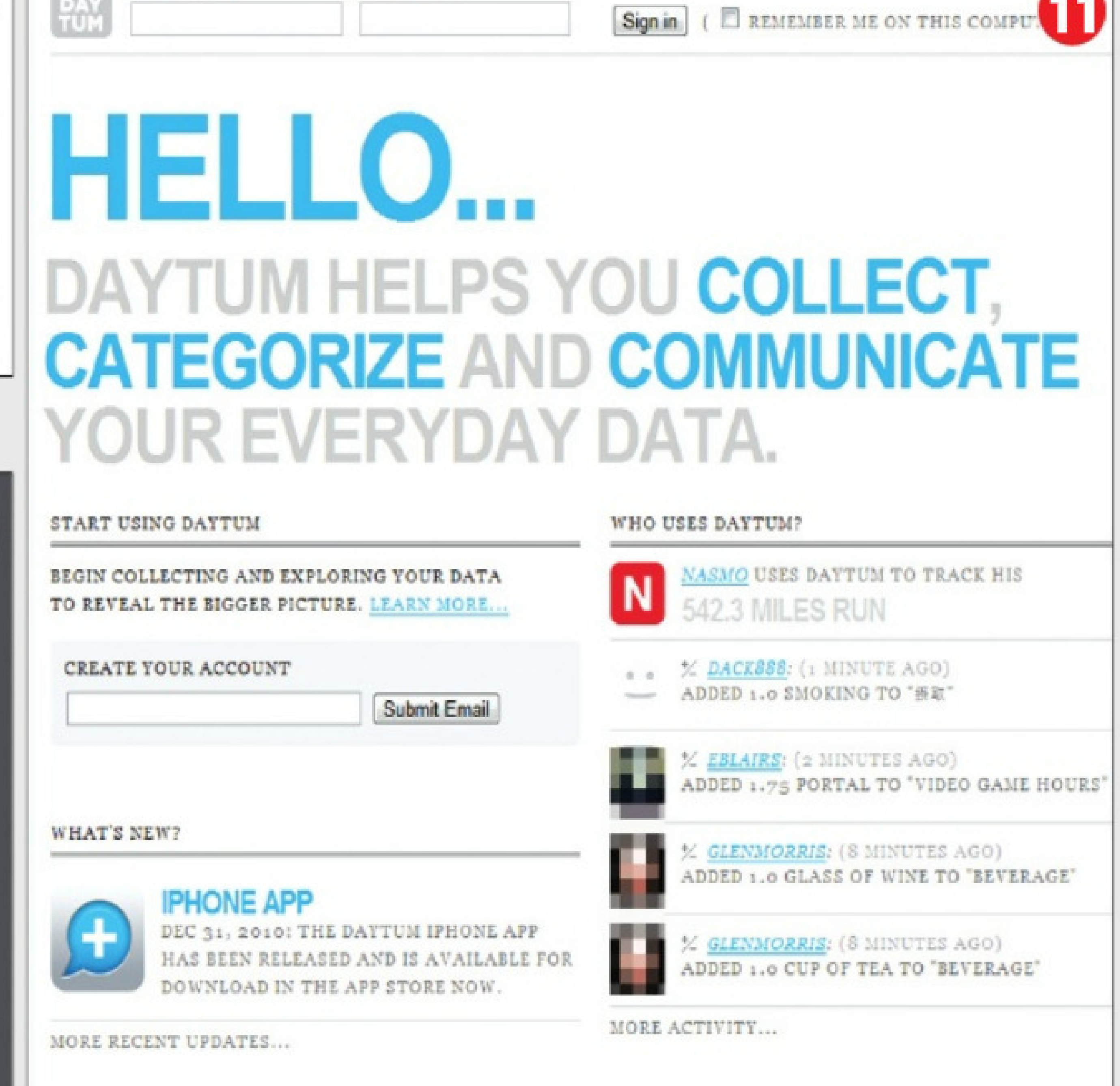
包含4348条社交数据的信息图



维基百科10年变化信息图



Feiton的2008年音乐记录信息图



DayTum.com用数字信息图记录生活

二 步入视图信息时代：我们如何玩转社交网络？

尽管Facebook的Timeline功能在国内是无法直接体验的，但以Timeline为代表的社交视图信息时代已经来临。如今的社交网络主题已经不再是无聊的自言自语或者是漫无边际的扎堆聊天，各种杂乱无章的社交信息也不会充斥你我的SNS生活。在Timeline时间线或者类似功能的组织下，所有的社交活动将以更直观的视图方式呈现我们的面前。

大名鼎鼎的Pinterest也参照Timeline进行着改版，Twitter也开始尝试加入Timeline元素，国内的百度看到了Timeline视图信息给社交网络服务带来的变革前景，也开始对旗下的“百度有啊”展开了升级……

1.转动快乐时光轴，放映消费生活记忆

百度旗下的购物平台“百度有啊”自从上线以来已经尝试过多次改版，从最初的C2C站点逐步转型定位为本地生活信息服务平台。如今，在Facebook的Timeline带领之下，“百度有啊”进行了彻底的革新，升级成了一站式生活消费社交平台——爱乐活（www.leho.com）。

对于这个新平台的定位，官方页面的解释如下：“在这里，你可以记录生活点滴，分享消费体验，展现生活方式，还可以朋友交流互动，一起发现生活的美好（**图12**）。”

给人印象最深的是爱乐活个人用户中心——完全模仿了Facebook的Timeline布局（**图13**）。在模式上，“爱乐活”最大化地借鉴了Timeline，通过用户“时光轴”记录用户分享的各种生活与消费信息。当然，在分享的信息中，高质量的图片是必不可少的，这让爱乐活的时光轴如同回忆放映机，可以将过往生活的一幕幕有条不紊地展现出来（**图14**）。

除了Facebook的Timeline创意外，在爱乐活中同时还可以看到Pinterest的图片瀑布流式布局风格。在“发现生活”栏目中，爱乐活采用了Pinterest瀑布流方式，通过一页到底的格式展示出各种高质量的生活与消费图片（**图15**）。



爱乐活是个靠谱的生活消费网站

爱乐活个人用户中心布局与Timeline如出一辙



时光轴上的生活记录片段

爱乐活中的Pinterest瀑布流图片展示方式

当然，在爱乐活中融入Timeline与瀑布流等各种新鲜的社交元素，目的并非是为了单纯地模仿形式，而是为了更好地经营网站的生活分享与消费主题。在爱乐活平台上，用户可以通过关注相关话题、互加好友等方式获得各种线上生活消费的分享信息与线下优惠信息（也就是俗称的O2O——Online To Offline）。

爱乐活的口号是“靠谱的生活”，通过“靠谱的内容、靠谱的商家、靠谱的达人、靠谱的应用”这4个方面，建立一个“靠谱的消费社交群落”。有机地融入各种社交新元素，积极寻求变革的爱乐活，很有可能成为一个靠谱的、能够帮助网民实现生活消费决策的平台。

2.告别传统SNS网站的重复操作：享受有内容的社交乐趣

Facebook的Timeline带来的不仅仅是社交页面布局或信息呈现方式的改变，对于用户来说，更直接的意义在于Timeline让参与社交网络的使用者更加注重实质的内容。

更直观的展示方式，督促用户提供质量更高的内容。在以往的Facebook上无聊的呓语只会让自己的Timeline变得毫无意义。Timeline提供了可以自由配置安排的主页，也让用户有更大的兴趣上传精美的图片，记录分享更有内容的信息。

Timeline为Facebook的社交内容带来的变化，在短时间内可能还不会展现出明显的结果；而对于百度的爱乐活这种消费化主题的社交网络服务，适当引入的Timeline元素，对于展示自己的社交内容则是极为有益的。除了爱乐活的生活消费社交网络之外，还有以Timeline进行旅游记录的社交旅游服务HipGeo等，这些例子都在从不同的角度证明了视图信息对于当前SNS网络发展的现实意义。

不再为社交而社交，而是让用户真正享受有内容的社交网络乐趣，这应该就是Timeline为各种SNS服务所带来的最有价值的启示吧。P

沟通人际孤岛 引领你我相识的SNS网站



■贵州 张黎

生活——网络社交服务的内容与本质。

我们都知道，不管表现方式如何变化，“形式”归根结底是为“内容”而服务的，诸如Timeline以及瀑布流一类的创意终归也只能成为社交内容的架构点缀。不管版面的设计如何精彩如何能吸引眼球，倘若缺乏实质性的内容，名气再大的社交网络服务也难以真正吸引用户关注。那么，SNS服务的实质内容是什么？是“生活”。

让无孔不入的社交网络与我们的真实生活有机整合，这是移动设备在经历社交网络发展大潮所面对的必然趋势。如今，社交网络服务早已不再是单纯地“为社交而社交”，社交化的元素已经融入到各种常规的网络生活中，使得网络的社交与现实生活更加难以分割。社交网络已经进入了“社交+本地化+移动”的SoLoMo时代，不管是网络还是现实，我们的数字化生活正在变得更加精彩！

SoLoMo——互联网未来发展模式

2011年2月，美国著名风险投资公司KPCB（Kleiner Perkins Caufield & Byers）的合伙人约翰·杜尔（John Doerr），第一次提出了“SoLoMo”这个概念。

实际上，SoLoMo就是当前互联网最为热门的3个关键词的整合：Social（社交）、Local（本地化）和Mobile（移动）。“So”的代表就是国外的Facebook、Twitter及国内的人人网等老牌网络社交服务；“Lo”则代表着以LBS（Location Based Service）为基础的各种地理位置定位和签到服务，国外的Foursquare以及国内的街旁网都是典型代表；“Mo”则是随着智能手机的进一步普及带来的各种互联网应用的移动化特性。

从SoLoMo概念的出现到现在，仅仅过去了一年的时间。在此期间，各种手机与平板等移动设备获得了更为长足的发展，SoLoMo也开始风靡全球，被广大民众一致认为是互联网未来发展趋势。作为SoLoMo概念中最重要的元素，“So”——社交网络服务，也开始向移动化与本地化趋势方向不断进化发展。

一 从搭讪开始的SNS——开启陌生人社交的密码

如何利用社交网络服务扩大自己的生活圈子？如何结识周边陌生的美女帅哥？想找陌生人闲聊却找不到共同的话题该怎么办？没关系，这些问题交给今天的SNS服务都可以轻松解决。

基于LBS地理位置的陌生人社交应用已经有很多，在国内最出名的莫过于腾讯旗下的聊天工具微信“摇一摇”——“查看周边的人”。不过微信毕竟还是定位侧重于单独聊天通讯的工具，算不上是纯粹的社交应用；那么，如何才能更有技巧地与陌生的帅哥或美女搭讪而不会引起反感？如何才能与陌生人更为自然地开始互动，并且能更轻松地将互动关系保持下去？这都是微信之类的传统聊天工具无法解决的。

下面，就让我们来看看几招利用SNS服务与陌生人搭讪的高明绝招吧！

1.和陌生人说话会害羞？——从公共群聊到私聊

曾几何时，在线网络聊天室一度非常流行，在公共的聊天室中可以安全又迅速地结识陌生人。

在Web2.0时代的网络社交，聊天室的概念被赋予了新的意义——基于LBS地理位置信息，为处于同一地点的成员建立一个公共的聊天空间。即便参与者素不相识，不知道要选择谁对话，更不知道要聊些什么主题，但是当大家都意识到所有人共处于一个真实的相同地理位置附近时，总是会引发很多共同话题。

“几米”（www.jimii.cn）就是一个基于LBS地理位置提供群聊的社交应用，利用它可轻松结识位于自己附近、志趣相投的新朋友。

“几米”这个名字的意思是“希望用户能够和几米之内的人聊天”。登录应用即可自动加入附近的聊天群组，自己周围的其他用户会动态显示出来，形成15人到20人左右的聊天群（图1）。

“几米”采用动态计算的方式来划分社区：当用户多的时候，缩小社区的距离范围；用户数量少时则会扩大距离范围，保证每个以位置所构成的社区里有15到20位参与者。这样一来，参与聊天的同伴即能保证交流的气氛，又不至于由于聊天人数太多导致信息出现频率过高造成刷屏现象。

在群聊界面中点击某个人头像，即可以看到他/她与你的距离。无需添加好友或者申请验证，即可与正在附近的用户私聊（图2）。私聊记录会被保存下来，如果该用户下次登录，也会及时通知你，保证这种陌生人间的交流互动能够持续下去。

在一个纯粹的公共聊天环境里，即使是陌生人之间也没有太多的顾忌。再加上本身是基于地理位置所建立起来的临时社区，讨论的话题都是与某一区域相关的，也使得陌生人之间有话可聊。先通过群聊，找到自己感兴趣的聊天对象，再逐步过渡到私聊阶段。比起直接找他/她私聊，不论对于发起方还是接收方，都更容易接受。



几米之内陌生人组成的聊天室　　从群聊到私聊

2.爆照片，羞涩地“戳”他/她一下

无论是在网络上还是在现实生活中，美女帅哥总是最容易受到大众欢迎的。当这些成员亮出自己的照片时，周边的陌生人大多都会过来主动搭讪。

“友加”（www.youja.cn）就是一款通过基于LBS地理位置的照片发布，从而结识周边陌生人的有趣社交应用。

“友加”使用起来非常简单，无需注册，只要用手机摄像头拍摄一张大头照就可以了。在“友加”的主界面上选择“找朋友”功能，可以看到周边不同地理位置用户千姿百态的大头照图片墙（图3）。可以根据性别，以及距离远近（附近、同城、同省）等条件来进行初步过滤筛选聊天对象。



“友加”的用户头像图片墙　　发现周边两公里有位美女？可以“戳”她一下　　周边用户组成的聊天室

我们可以从中自由挑选参与者作为自己的聊天对象。点击他人的头像后，可看到该用户的年龄、性别、自我介绍等基本信息，以及在“友加”中和其他用户互动的情况。如果感兴趣，可以和该用户互动，具体的方式有很多，包括聊天、关注、各种小动作、送礼物以及赞照片等等。比较有趣的是其中打招呼的一个小动作“戳一下”（图4）——当我们浏览发现一个中意的聊天对象，但不清楚对方是否对自己有兴趣，鼓不起勇气直接说话，那么不妨来戳他/她一下。这个动作既有一点点幽默感和一点点羞涩的意味，更不乏一点点挑逗的色彩。

除了与指定的用户进行私聊外，我们还可以在周边用户共同组成的聊天室中与陌生人闲聊（图5）。此外，在“友加”中还集成了一些虚拟的礼物与道具等等，购买后可以用于结识新朋友。

3.信缘份？飘个信吧!

如果不喜欢扎堆聚在聊天室中，也不喜欢主动展示照片通过外表来吸引陌生人的关注，那么不妨试着扔条消息，说不定就能找到志同道合的同路人聊天。

“飘飘”（www.piaoao.com）就是这样一款应用，它的名字即是“在空中放飘一条信息”的意思。“飘飘”采用了一种特殊的方式来促进陌生人之间的交流，那就是飘放的信息。用户可以“飘”出一条信息，通过飘信让其他用户了解自己，也可以了解他人。在相互了解过基本信息的基础上进行交友，也比较符合国内用户的习惯。



“飘飘”的地图信息　　看看与他/她的缘份指数　　“飘飘”的群聊圈子

登录“飘飘”，首先看到的是当前所在地理位置周边的其它用户。我们发布一条文字或图片信息，然后就会在自己所在位置的地图上空释放一个飘信图标，同时可以看到自己周围其他人发出的飘信（**图6**）。

一条飘信收到的关注越多，它就会越飘越高，被更多人看到。用户刚注册时只能“飘”文字表情信息，当等级提高之后就可以“飘”图片，甚至可以飘音频，所以想要更全面地展现自我个性的话，不妨多多飘信尽快提高自己的等级。

点击地图上的“飘信”图标进入，即可查看该条飘信内容以及相关的回复，并可与飘信人进行互动，包括追随、放入收藏夹、回复、分享给自己的粉丝等等（**图7**）。我们可以通过确认姓名、年龄、地理位置、飘信内容以及图片等信息对某用户有了初步了解，并简单沟通之后，再决定是否愿意加为好友继续交流。

另外，为了促进所在地周边陌生人之间的互动，“飘飘”同样也提供了基于地理位置的群聊圈子，同时用户也可创建新的基于地理位置或兴趣爱好的圈子（**图8**）。

4.没有话题的搭讪都是……？

“没有话题的搭讪都是耍流氓”——这句话放在网络社交上同样是有那么点道理的。怎么才能创造话题？先看看别人在微博或人人网上所发表的信息，倘若还找不到话题搭讪的话，那说明你确实不适合当在网络社交上直接搭话。

“魔果”是一项功能比较特殊、以结识周边陌生人为主功能的社交应用。与一般同类应用的不同之处在于，“魔果”巧妙地借助第三方社区，为陌生人交友创造话题。

“魔果”支持新浪、腾讯微博和人人网账号登陆。登录“魔果”后，选择界面中间的地理位置功能，就可以看见周边的用户信息（**图9**）。“魔果”要求用户上传真实照片，假照片将会被冻结账号，因此我们看到的潜在搭话对象的相貌资料通常都是本人的真容。

在“魔果”的用户信息页上除了显示距离，可以与其聊天之外，每个用户都还有一个个人主页。选择“查看详细信息”即可打开个人主页，其中最重要的是该用户在微博或人人网上发布的内容（**图10**）。有了这些内容，想和他/她搭讪就不会没有话题了。



显示周边魔果用户　　“魔果”用户在微博或人人网上的信息

“魔果”的实际功能相当于把以同学关系构建的人人网以及以各类朋友关系构建的微博，利用LBS地理位置为坐标重新进行关系梳理，方便用户查看自己地理位置周边的人人网用户或微博用户，从而使“魔果”可以充分借助微博和人人网的优势，增进了陌生人之间的熟悉度。在与陌生人交友之前，对其兴趣爱好有一定的了解，“魔果”的用户无疑会有更丰富的话题进行互动交流。

5. “都是一个小区的？来聊聊吧！”

“哎呀，你也是某某市/地区的！”——在手机社交应用上这样向周边的陌生人打招呼，实在是有些故作惊讶。但如果换作“你也是某某小区的/咱们住在同一个小区哪！”，也许会让两个陌生人彼此之间很快熟悉起来：都是咫尺之遥的邻居，不妨讨论一下家居装修，抱怨几句物业管理……

国内基于真实小区的网络社交应用也有不少，其中比较著名的有“最邻客”和搜房网推出的“邻居”。

“最邻客（www.zuilinke.com）”打造的是“咱小区的网站”，是一家为改善邻里关系而上线的社交平台，其建立目的在于“认识邻居”“和邻居玩”“帮邻居忙”（图11）。



“最邻客”的首页设计非常棒

注册“最邻客”后，首先要选择自己所在城市及入住的小区（图12），提交后就可以进入自己所在小区的虚拟社区了（图13）。在这里有同住小区的业主发言贴图等，还可以申请成立业主委员会。选择“邻居”功能，可以看到所在小区中的所有用户，每个用户都有自己的个人主页，可以进行关注、留言和交换名片等互动（图14）。

遗憾的是，“最邻客”上线的时间并不算长，至截稿为止相应的iOS与Android平台的手机客户端还未推出，极大限制了这款社交服务的应用推广。而另一个来自著名房地产门户搜房网所推出的小区社交应用“邻居”，则顺应潮流推出了相应的手机客户端，使得应用范围更为广泛，其口号是“找到、认识邻居，和邻居熟起来”。

通过“邻居”进行定位后，除了显示附近人的距离外，还可以显示他/她所在的小区（图15）。各个真实的小区名，似乎一下子让很原本感觉不着边际的陌生人交友，平添了不少靠谱的感觉。选择“邻居”设置自己的真实小区位置（图16），可以看到本小区的用户，还可以选择以地图模式查看邻居的真实位置（图17）。

“邻居”还有一个比较有趣的功能，那就是可以在小区发布自己需求的“我想”，例如拼车、合租、求助、换物、逛街等等（图18），寻找邻居的响应或者去响应别人的“我想”需求。邻居“我想”功能的需求发布和响应，在进一步促进陌生人之间进行交互的同时，也很自然地完成了从线上交往向线下交流的过渡。



选择所在小区　　小区虚拟社区　　与邻居互动交流



显示周边用户所在小区　　搜索自己居住的小区　　地图模式查看邻居位置　　邻居间的社交互动——“我想”

二 好片大家看的SNS——影视爱好者的电视社交生活

窝在客厅中，捧着爆米花或薯片，一边吃一边沉迷在各种电视剧中……这已经成了某些“宅”人的形象之一。不过，如今的“影视宅”在网络社交大潮的冲击下，也可以逐渐摆脱“拒不与他人交往”的宅称号了。

谁说“宅”在家中看肥皂剧就不能与人交往了？——看到雷人的剧情，可以和其它人一起吐槽；看到穿帮的镜头，可以抓张图发布在网上以炫耀自己的专业；看到喜欢的明星，可以赞一句并截个图收藏……

1.“云截屏”——用最in的方式看电视

“电视e族”（www.tvezu.com）是第一个提出“云截图”功能的电视社交应用。利用它不仅可以参与电视节目互动与其他观众交友，更可以晃晃手机把电视上播出的画面抓拍下来，与好友一起分享看电视的乐趣。

“电视e族”提供了非常丰富的热门电视节目（**图19**），还可以通过LBS定位自动检索本地的电视节目，或者搜索指定的节目频道。

选择播放某个节目，点击“视频”就可进行播放（**图20**）。也可以选择发帖发表对此节目的评论，或者选择“朋友”查看当前正在欣赏此节目的其它e族用户。同其它社交应用一样，我们可以关注跟随某个用户，与其进行私聊互动（**图21**）。

其中，“电视e族”最重要的社交分享服务当然是摇动截图功能。凡是节目列表中在图标上带有摄像头标记的频道，都可以在观看的过程中随时摇动手机进行截图（**图22**），保存或分享截图与点评给其它观众。另外，电视e族支持新浪微博、QQ账号和人人网账号登录，可以同步发布电视社交信息到微博或人人网中。

除了电视e族外，还有许多主打云截图功能的电视社交应用，例如“渔玩”（www.fishjoy.tv）。

“渔玩”是一个非常方便的电视直播截图工具，在看电视时，只要用渔玩选中在看的节目后，轻轻摇一摇手机，即可利用云截图功能将当前电视中播放的画面立即截取到手机。渔玩的“魔力拍”截图功能非常强大，可同时截取当前时间前后数秒的多帧画面（**图23**），以避免云截图的延迟，从中选择自己真正需要的截屏画面。

此外，渔玩还提供了魔力听签、魔力墙和魔力镜等有趣的社交功能。



“电视e族”丰富的节目频道



节目频道的分享页面　个人电视社交页面　摇动手机截图共享　“渔玩”的多帧云截图功能

> **提示：电视社交的“云截屏”功能**
>
> 普通的电视社交应用，在发布当前节目画面时，是用手机对着电视屏幕拍照；或者在使用手机播放电视节目时，利用截图功能抓屏。而新鲜的“云截屏”功能，则无需对着电视屏幕，也无需在手机上播放电视节目。直接摇晃手机，就可以自动通过云功能，连接到网络上去截取正在播放的电视画面，使得截图更为简单。

2.宅家变“蜗牛”，边看电视边聊天

在当前国内所有的电视社交应用中，“蜗牛”（www.woniutv.com）是社交功能结构最全面的（图24）。除了云截图与普通的社交功能外，“蜗牛”还提供了非常强大的聊天功能，为每一个频道建立了一个聊天室，可以让用户在看电视时通过文字和语音进行实时交流。

“蜗牛”可以用Google、QQ和新浪微博的账号登录，搜寻选台找到自己喜欢或正在看的节目频道时，可使用蜗牛设置节目预约，在微博同步发送对节目的评论留言（图25），评论时可发布图片与语音。

“蜗牛”可以将有共同节目爱好的用户添加为好友，并对其关注从而建立自己的电视社交网络。“蜗牛”也为好友之间提供类似微信的文字、语音聊天功能（图26）。

目前，“蜗牛”的缺点是可播放的节目视频不多，应用更侧重的是社交功能而不是电视播放。与此类似的服务还有很多，例如“一起看”（www.yiqikan.tv）电视社交平台，支持新浪和腾讯微博绑定和同步，分享发现精彩的节目（图27）。



电视社交应用“蜗牛” 蜗牛每个节目都有一个公共聊天室 点击右上方的短信按钮可进行语音文字聊天 社会化电视应用“一起看”

3.将你的电视与微博社交起来

新浪网、网易、凤凰网等门户网站也都提供了电视节目社交应用，依靠于本身的微博社交平台，将电视社交与微博结合起来，组成功能更为全面的社交网络。

“卫视通”（wst.ifeng.com）是著名新闻门户网站凤凰网推出的一款电视社交应用（图28），提供了全国几十家电视台今日播出的特色节目。用户可以按照电视台分类查询特色节目的详细资料、播出时间，关注喜欢的节目，并在节目播出前的指定时间内获得通知提醒。



凤凰网推出的“卫视通”电视社交 电视节目讨论区 新浪微博的电视社交补充——“看点”

每个电视节目都提供了一个讨论区，可以与朋友、观众、主持人交流，发表对节目的看法以及投票、参与讨论（图29）。将自己正在看的、关注的、参与讨论的节目分享给凤凰微博上的好友。用户间可以进行关注和各种社交互动，但“卫视通”没有提供云截图功能，这不得不说是一个缺憾。

新浪的电视社交应用“看点”（图30），社交功能相对比较简单，只提供了对电视节目的评论功能。“看点”的社交重点还是基于新浪微博。新浪微博没有直接提供云截图的功能，但是在对某个节目发表评论同步到新浪微博上时，会自动云截图补

充图片（图31）。

至于网易的电视指南，核心功能就是节目预报提醒，社交功能相对非常薄弱。只能对电视节目进行评论盖楼，可同步到新浪微博，网易微博等社交网站。网易电视指南也没有云截图功能。

2012网络社交热点趋势：基于电视社会化服务Social TV

“云截屏”是2012年国内电视社交服务主打的热点功能。通过手机截取电视上的实时画面并分享到微博，云截屏在真正意义上实现了手机和电视两块屏幕互动的功能，让基于电视的社交真正变得有趣与实用起来。

事实上，国内开始流行的各种电视社交服务，也是在国外的电视社会化服务（Social TV）热潮带动下出现的。基于电视的社会化服务也被认为是2012年的一个热点趋势。

电视社会化服务（Social TV）其实就是将社交媒体，如微博和其他SNS等，同传统的电视进行无缝结合，让电视成为社交媒体的重要终端。这类服务的本质目的是为了让不同地方的电视观众能够方便地共享和讨论他们正在观看的电视节目，基于电视媒体通过社会化途径产生更好的互动，提供更好的观看电视节目体验。

目前国外比较著名的电视社交服务非常多，例如Miso、GetGlue和IntoNow等。

Miso（gomiso.com）是国外电视社交服务中最著名的一款（图32）。目前Miso的融资总额已达为600万美元，前景很被看好。Miso最初是借鉴了Foursquare的签到（check in）创意，将相同的概念带入到电视里。用户可以对自己喜欢的电视剧进行签到，并支持同步到Twitter及Facebook，也可以看到用户关注的人分享的剧集。此外，Miso还提供与收看内容相关的社交服务，如应用库、收视率、聊天以及提问平台等等。

IntoNow（www.intonow.com）就是一款比较特殊的电视社交应用（图33）。它的签到方式与众不同，直接通过手机接收电视播放的音频信号，自动与数据库进行比对，从而自动识别电视节目进行一键签到。

Yap.TV则是与Twitter结合的电视社交应用。通过Yap.TV，用户可以一边观看节目，一边通过Twitter对节目进行实时讨论，旁边一栏中是民意调查，另外还有一个可以和朋友私聊的窗口。

另一家著名的电视社交服务Hot Potato，已被Facebook收购，也由此可见电视社交对传统社交所带来的冲击。



发布到微博时自动云截图



国外电视社交服务领头羊Miso

通过电视声音一键签到的IntoNow

三 共享天籁的SNS——交流你我的音乐心情

寂寞的夜里，一个人静静地倾听着音乐或电台，舒缓自己的心情……

人流汹涌的地铁，一个人戴着耳机沉浸在个人专属的音乐世界中……

音乐似乎总是属于一个人的世界，因为被旋律感动时流露的心情，很难即时找到身边的朋友一起体味。不过，在这个网络社交的大时代，我们完全可以让自己的音乐心情与网络好友一起分享。

1.作DJ，音乐生活由你分享

国内的音乐社交发展当前还处于早期阶段，音乐社交服务的种类依然比较少。国内很受欢迎的音乐软件酷我音乐盒，率先推出了一款名为“酷我DJ”的大型在线音乐互动社交应用（dj.kuwo.cn），着力打造音乐社区。酷我DJ是国内首个音乐社交产品，已经开始引发一场新的音乐社区风潮。

酷我DJ采取了类似聊天室的方式，进入房间大厅，可以看到众多DJ音乐房间（图34）。每个房间都有一个独特的主题，选择一个感兴趣的房间，进入后就能和歌友们分享音乐了。



酷我DJ房间大厅　　互动的音乐社区

在每个房间中最多可以有5名DJ，任何用户都可以申请成为房间DJ，只需在DJ台的空位上点一下即可。房间中各个DJ会从左向右轮流播放歌曲，当轮到某个DJ时，会有一束聚光灯照在他的头上（图35）。即使抢不到DJ的位置，也可以在房间中发言交流自己的感受：可以对当前歌曲进行评价，每一个好评都会给当前DJ增加一个DJ点数；如果投票“不好听”太多的话，当前歌曲会被直接跳过。

酷我DJ目前只推出了PC桌面客户端版本，iOS与Android手机客户端还未见到。与酷我DJ功能定位类似的还有一款由多米音乐推出的“多米DJ”音乐社交应用。

多米DJ（duomi.fm）也同样提供了虚拟的DJ房间，用户可创建新的或加入已有的DJ房间（图36）。房间同样提供了5个DJ位置，任何人都可以抢DJ，或充当观众进行评论发言（图37）。在多米DJ房间中还提供了许多有趣的道具，可以促进用户间的交流互动乐趣。对于感兴趣的DJ或观众，可以添加关注，随时注意其动态。



多米DJ音乐房间　　多米DJ房间播放音乐中

2.午夜心情电台，有人与你共此时

在午夜时聆听电台，是否有人与你共同分享此时的心情呢？

许多在线电台应用都提供了社交功能，例如比较著名的AnyRadio（www.anyradio.cn）（图38）。AnyRadio除了提供数百个丰富的电台频道外，在收听电台过程中，还可以随时点击界面中的“微博”，查看电台微博分享页面（图39）。也可发表自己的电台微博，同步到新浪或腾讯微博中，与好友分享电台收听中的心情。但是AnyRadio的社交功能目前还是很单薄，无法建立用户间的社交关注跟随。



带社交功能的网络电台AnyRadio　　电台微博分享

对于音乐电台社交，新浪微博也推出了基于微博的在线收听电台和电台社交应用“微电台”（下页图40）。与新浪的电视社交应用“看点”一样，微电台同样也是为新浪微博平台服务的。

微电台可以在线收听全国主要电台节目，同步收藏电台，最重要的是可以绑定新浪微博账号，以丰富的微博互动功能，帮助

用户以电台为桥梁开拓更广的社交空间。在收听电台时，使用“边听边聊聊吧”功能，就可以发送分享自己的收听心得了（图41），心得将同步张帖到个人的新浪微博中。



基于新浪微博的微电台　　边听边聊聊吧

2012网络社交热点趋势：当音乐遇上社交网络

相对于电视社交，国内的音乐社交发展还不够兴旺，各种音乐电台社交服务比较少，社交功能也不算完善。

这种形势也与国内的各种在线音乐服务有着一定的关系，例如国内著名的酷狗、酷我音乐盒等都提供了音乐分享服务，可以创建音乐电台和精选集与其它用户分享，也可直接分享音乐到微博、人人网等社交平台上（图42）。

这些功能实质上具有一定的社交特性，因此反而在一定程度上限制了用户对音乐社交服务的需求，从而导致了国内音乐社交处于相对落后地步的状况。与此相对的是，国外音乐社交服务却是异常地火爆。

早在2010年，苹果就推出其以音乐为中心的社交网络Ping，在推出之后短短48小时之内，用户就突破了100万（图43）。Ping音乐社交网络结合了Facebook、Twitter，让使用者直接在iTunes上（Mac、Windows、ios平台）分享音乐的信息，还可以追踪艺人的讯息，响应艺人和其他粉丝的留言等。但是爆红的Ping并不具备真正社交网络功能，除了分享与音乐有关的信息外，并不能张贴交流自己创作的内容，想分享自己的心情、照片、喜好的网址都不被允许。

2012年是国外音乐社交再度火热的一年。



酷狗2012可直接分享音乐到新浪、腾讯微博和人人网　　早期的苹果音乐社交网络Ping

首先引起轰动的音乐社交服务是Turntable.fm，它也是国内酷我DJ和多米DJ的模仿对象（图44）。Turntable.fm模拟了真实DJ和听众互动的模式，让用户既拥有实时的音乐共享体验，同时也有一些游戏要素参与其中（图45）。在Turntable.fm，无论是DJ还是听众，都通过自己的选曲、投票，参与着一场近似真实的录音现场，每一个Turntable.fm的房间带来的都是一场与众不同的音乐体验。Turntable.fm成为发掘众多新音乐的场所，完善的聊天和社交分享功能也使其为使用者带来了非常独特的社交体验（图46）。

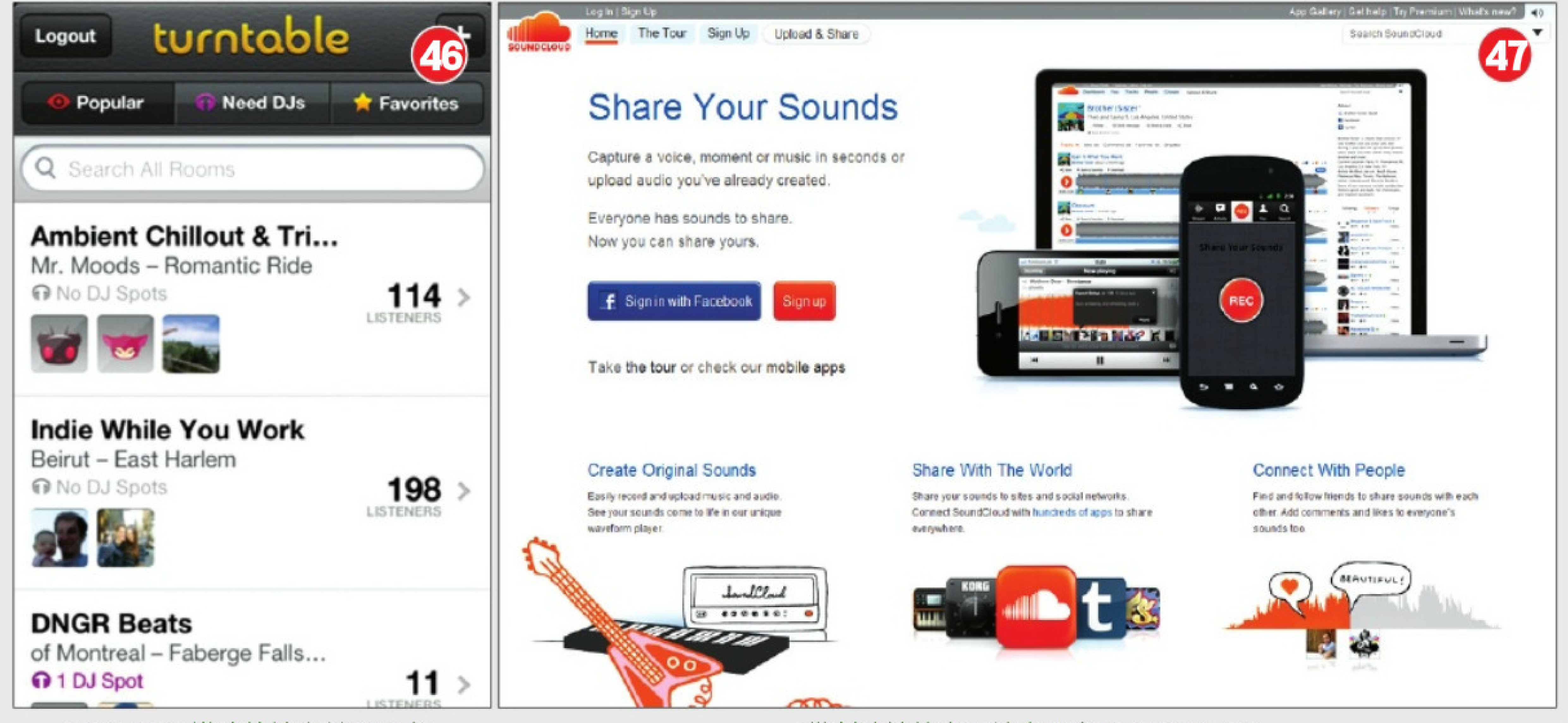
来自德国柏林的音频共享平台SoundCloud“声云”（soundcloud.com），则为普通用户也带来了音乐创造的乐趣（图47）。SoundCloud的录音功能允许用户录制任何声音，然后放到自己的播放器里在社交网站上与好友进行分享，并且还支持添加图片和位置信息。SoundCloud最棒的功能之一就是可以让音乐人与其他人一起进行混音创作，用户也可以对其进行实时的反馈和评论。著名的说唱歌手“50Cent”和R.E.M.乐队都曾经使用过SoundCloud举办混音比赛。

另一个著名音乐销售与社交平台Bandcamp（bandcamp.com）的异军突起，缘于一位钢琴家阿曼达·帕摩尔（Amanda Palmer）所创造的数字音乐销售奇迹。在Bandcamp网站上，阿曼达凭借自己弹唱的一张音乐集，在数分钟内便售出价值1.5万美元的数字音乐、实体唱片和周边产品。Bandcamp提供了针对诸如Twitter、Facebook等社交网站的分享功能，是一个音乐社交与音乐销售平台的最成功结合体。

此外，国外还有类似于Songkick专注于现场音乐演出的音乐社交服务，以及与Facebook结合，为音乐人与自己的乐迷提供互动的音乐网站RootMusic；具有独特的“听歌识曲”功能，与Facebook共同搭建音乐社会化空间的Shazam；整合入Facebook的Spotify等……音乐社交发展的无限可能性，必将成为未来社交服务发展趋势的热点。P



引起轰动的音乐社交服务Turntable.fm　　Turntable的虚拟DJ室



Turntable搭建的社交关系平台　　带创造性的音乐社交平台SoundCloud

穿破虚拟障壁 伴随我们上路的SNS网站



■贵州 牧野飞霜

无论是搭讪聊天、共赏电视节目还是分享音乐体验，这些SNS项目归根结底都是建立在“不会见面的网络平台”这个基础之上的服务。那么，有没有可以打破这层隔阂的社交网络应用呢？答案当然是肯定的。

从“你画我猜”这种极其强调主观互动的社交游戏，到五花八门的旅游SNS应用项目，越来越多的社交网络服务都在朝着消除互联网与现实生活障壁的方向展开着努力。如果这个潮流趋势可以继续持续下去的话，相信在不久的将来，“网瘾”或曰“网络依存症”会在不知不觉间变成彻底被历史淘汰的概念——既然在那时网络已经成为了所有用户生活必不可少的一环，“成瘾”又该如何谈起呢？

一 超越网游的SNS——游戏宅的社交生活不再单调

无论是《魔兽世界》这种传统的客户端网游，还是目前流行一时的无客户端网页游戏，其本身都可以看作为一个初具雏形的虚拟社交平台；但由于其社交部分缺乏灵活与移动的特性。随着SNS游戏以及手机游戏的兴起，纯粹的社交游戏开始活跃，其中最为我们熟知的就是QQ农场和开心庄园为代表的各种休闲社交网络游戏。如今，社交游戏已开始对传统的大型游戏构成了挑战，网络游戏社交化也同样让传统的社交服务更加注重SNS项目的娱乐性。

1.你画我猜，画出你我的社交圈

2011年末，国内一款名为“你画我猜”的SNS小游戏，在国外“Draw Something”社交游戏流行风潮的带领下，也迅速开始火爆起来。

“你画我猜”目前已登陆新浪微博、腾讯微博和人人网等知名SNS网站，与国内各大社交网络完全结合在一起（图1）。游戏的玩法很有意思：首先选择自己的星座进入游戏，进入游戏后，可任意选择一个房间进入（图2）；如果想自己作画的话，则可创建一个新房间。

进入房间后，选择空位坐下，等待游戏开始；每个用户都有机会作画，让别人来猜自己画的是什么，并且可以



新浪微博游戏平台上的“你画我猜”　选一个在线人数较多的房间进入

给出一定的提示信息（图3）；猜对的用户可以获得鲜花，猜错的话就会被扔鸡蛋（图4）。



你能猜出这画的是宙斯吗？

进行猜画游戏的过程中，我们可以在右侧的聊天区进行交流，也可以添加邀请微博好友一起来玩游戏。在游戏中点击用户头像，还可以直接进入他/她的微博页面，互相加粉成为好友。另外还可将游戏过程截图，或者把游戏成绩分享发布到微博中与其它好友分享。

在“你画我猜”中，游戏的社交属性要远远大于游戏本身的乐趣。游戏玩家主要包括两类用户，即熟人和陌生人。前者侧重对已有社交关系的维护，后者侧重重建立全新的社交关系。

随着“你画我猜”的走红，也带领了许多同类模仿游戏竞相上线。“画画猜”（huahuacai.shorttaillab.com）就是手机版的“你画我猜”翻版，但游戏变成了在用户与任意一名好友两人之间进行（图5）。每一回合互换画图与猜内容的角色，同样也支持发布游戏截图分享到微博中（图6）。



游戏结束，看看获得鲜花还是被扔鸡蛋

“霸王别姬”？



分享画画猜

2.社交＋游戏＋增强现实＋LBS服务＝社交运动游戏

除了以Draw Something为代表的休闲游戏之外，同一公司出品的“NBA篮球之王（NBA: King of the Court）”，则让我们看到了社交游戏与增强现实技术以及LBS地理位置服务结合的社交运动游戏应用新方向（图7）。

在这个游戏中，玩家可以找到附近的虚拟篮球场地，与其他玩家挑战投篮。打开游戏后，通过查看在线的谷歌地图进行定位（也可使用摄像头通过增强现实技术），寻找到周边的虚拟篮球场。选择一个比赛的场地，就可以开始游戏了（图8）。成功的投篮可以赢得分数和金币，如果获得所在篮球场地的最高的分数，就会成为擂主；成为擂主后，更可以通过各种道具来进行守擂。

游戏的社交元素是整合到FaceBook和Twitter平台，可分享赛中获得奖励和勋章，查看社交好友们的分数，或邀请他们来比赛。





结合增强现实与LBS的社交运动游戏



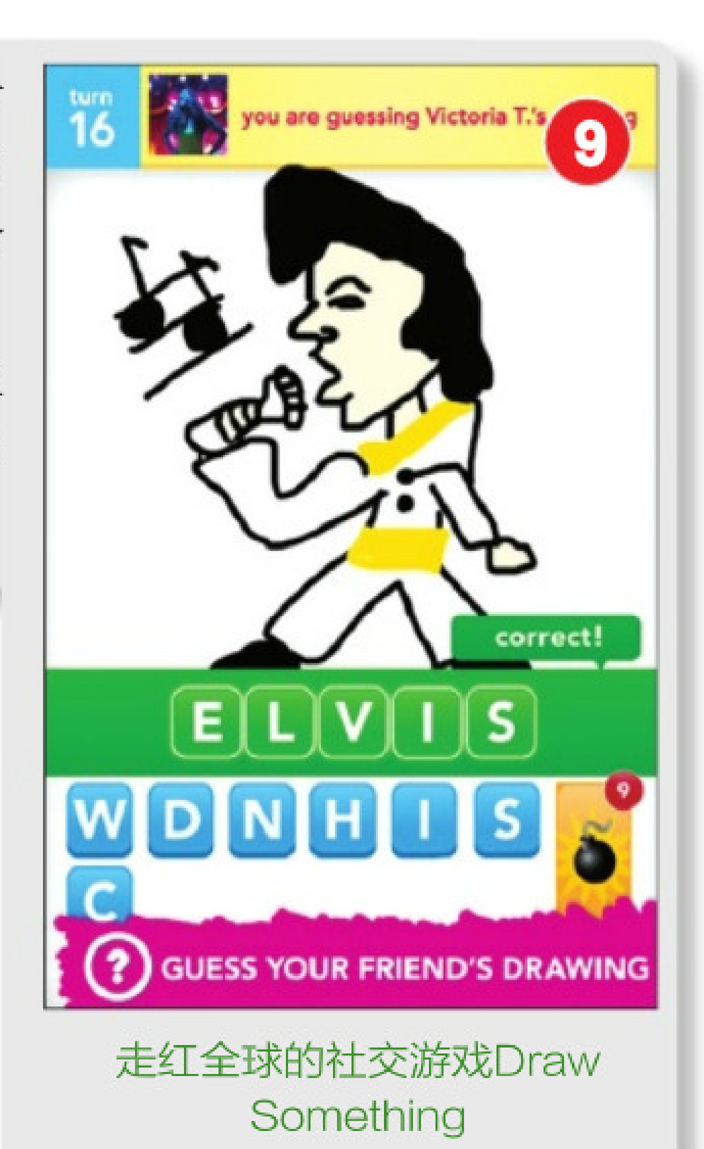
争夺球场擂主

2012网络社交热点趋势：实时+社交+休闲，引爆轻松的游戏社交

“你画我猜”一类的涂鸦SNS游戏是在国外一款名叫Draw something的社交游戏影响下走红的。Draw Something（www.omgpop.com/drawsomething）这款小小的社交游戏在互联网上登场后，24小时内的下载次数就

达到3万次，10天后顺利突破100万次（图9）。Draw Something在短短的1个月时间就风靡全球，据统计，每秒钟Draw Something产出的画作数量高达3000张。Draw Something的走红为其开发公司带来数万美元的收入，并最终以2亿美元的价格被游戏公司Zynga收购。在Draw Something的带领下，国内的“你画我猜”仅上线4个月，就累积用户突破400万。

Draw Something和“你画我猜”游戏的走红，缘于其温馨的游戏气氛、简单的游戏以及让社交互动特色发挥得淋漓尽致的设计。这类游戏是当前实时网络与休闲、社交的最好结合，让我们成功看到网络社交与游戏有机结合存在着广阔的发展前景。



走红全球的社交游戏Draw Something

二 让你我同行的SNS——分享旅途精彩时刻的社交网络

你是否希望好友时刻关注自己在旅途中的一举一动？

你最想知道有谁和自己看过一片同样的风景？

我们在旅途中能否与好友展开即时交流互动，知道彼此当前的状况？

自驾或徒步自助旅游的社区已经有很多，但用户之间彼此的交流却仅限于一些旅游心得信息的分享，并未形成真正的互动社交网络。随着旅游平台与社交网络的真正整合，全新的旅游社交生活开始出现在我们面前，旅途不再孤单。

1.智能搜索助你我：旅游社交“热地带”

五花八门的旅游网站让人无所适从，来源信息真假难辨，如何才能寻找可信的旅游信息，计划实施适合自己的旅游攻略？倘若有身为旅游达人的好友进行推荐与交流，出游将会变成一种真正的享受。“热地带”（www.redidai.com）正是这样一个建立在好友关系基础上来互相分享旅途记忆的旅游社交平台。

与其它旅游网站相比，“热地带”的旅游平台可谓简明易用（图10）。“热地带”提供了城市景点搜索、旅行计划选择、旅游攻略与游记分享等功能。用户可以搜寻到真实、实用且有效的旅游资讯，方便快捷地制定出游计划（图11），并轻松地发布和分享自己的旅游心得与体会。



“热地带”的旅游功能　　轻松地制定出游计划

提示：“热地带”的智能搜索引擎

“热地带”的特色功能“智能搜索引擎”以Web3.0为架构，只需输入关于旅游的提问，智能搜索引擎就会像秘书一样直接为用户导出匹配的搜索结果，如旅行线路、相关景点等等。“一站到达”的搜索服务，可以帮用户很快地拟定出自己的旅游计划。

行程计划器和情侣游攻略也是“热地带”的一个亮点。“热地带”专门提供了情侣游攻略，针对所去的旅游目的地，根据不同的场景穿插浪漫小情节，设计表白、求婚以及婚礼等节目，完成温馨互动的情侣游、蜜月游等活动。

最值得关注的是“热地带”以旅游平台为依托所搭建的社交关系（图12）。“热地带”提供了类似FaceBook的完善社交功能，可以彼此添加好友并进行关注，了解好友的最新消息，进行旅游问答、分享旅游照片和视频聊天等互动。



热地带提供了类FaceBook的社交页面

2.团结你的旅行——风车网

“热地带”的旅游社交带来了旅游平台发展的新趋势，而国内著名社交平台人人网推出的“风车网”，则真正让旅游社交成为了国内互联网的一项热点。

2012年3月，人人公司推出旅行分享平台“风车网”（www.fengche.com），全力进军在线旅游业。“风车网”建立在人人网1.47亿用户的基础上，重点发掘其社交功能在旅游方面的应用。

尽管“热地带”的社交功能很全面，但相关内容还是为旅游社区服务的，因此更类似于一个传统的旅游平台以社交元素加以点缀。而“风车网”的网站布局已摆脱了“热地带”的传统旅游平台模式，更多地具有Web2.0社交服务的风格（图13）。



人人公司旗下的旅游社交服务“风车网”

加入“风车网”，用户首先要做的第一件事是分享——将自己曾经或正在进行的旅行照片分享给其它用户。每位用户都拥有一个社交主页，可以看到分享、参与和喜欢的旅行信息，以及与其他用户的留言互动（图14）。



分享的旅行显示在个人社交主页

“风车网”有别于“热地带”和其他传统的旅游平台，不以提供旅游资讯为主，而是基于社交以实现“团结你的出行”这个目标。在“风车网”上不仅可分享曾经的旅行经历，而且还可以发布你的旅行计划和梦想，作为组织者邀请其他用户一起参与结伴旅行。感兴趣的用户，可以选择申请加入旅行活动或将其分享其他好友（图15）。

在“风车网”上，照片是分享的重要内容。众多的旅行照片采用瀑布流方式展示，也使得“风车网”像Pinterest一样拥有精彩的视觉效果。对于喜欢的照片和旅行记录，可以标记喜欢，扔个表情笑脸或留言点评。

“风车网”的手机客户端程序，更好地为用户实现了随时随地的旅游分享与互动（图16）。“风车网”手机客户端结合了LBS地理位置定位功能，显示周边正在组织的旅游活动。在旅行过程中，利用拍照功能可以将精彩的瞬间镜头发布到网上与好友分享。

此外，国内还有一款与“风车网”类似的、将Pinterest与旅游结合的社交旅游景点推荐网站——“咕噜鱼”（www.guluyu.com/）。“咕噜鱼”在社交平台的基础上，将旅游景点、景点周边酒店和小吃等项目以Pinterest瀑布流的方式呈现出来。

这个卖点最直观地体现在“咕噜鱼”网站的首页上，推荐的景点展示方式与Pinterest如出一辙，页面可以无限地滚动下去，各种漂亮的景点照片像瀑布一样展示在首页，视觉效果非常棒（图17）。



申请加入旅行活动　查看最新的旅游动态信息　将Pinterest模式与旅游结合的“咕噜鱼”网站

3.“你去过了吗？我也去！”

旅游社交服务是通过线上的社交促进线下旅游活动，分享你我的旅行体验，和朋友一起探讨计划下一次快乐的旅行——“你去过了吗？那我也要去！”

“也去”（www.weyup.com）是一个相当有特色的社交旅行网站，它侧重于各种旅行中的问答社交，形式上有些类似于

问答类网站与旅游网站的结合体（图18）。

“也去”社交旅行网的功能很简单，包括寻找目的地与制订旅行计划两项：选择某个目的地，可直接将它添加到正在准备的旅行计划中去；如果只是想去暂时还不能付诸行动，那么可以标记一个“也想”。网站已经提供了全面的景点介绍，包括地图、图片、住宿、美食与购物信息，如果还有疑问，那就提问吧（图19）。



问答社交＋旅游＝“也去”

寻找目的地，有疑难社交求解答

提问是“也去”旅行网最重要的社交功能。在每个景点下方能找到其它人的提问，从中可以获得许多有用的信息。例如，有人询问“从XX到XX坐火车还是坐飞机好？”，也有人寻找旅游攻略，还有人求收留借宿……在每个用户的个人社交主页上，重点显示的也是旅行问答的信息（图20）。

当然，“也去”旅行网也可分享旅行照片，进行旅游点评，还提供了签到领勋章一类的社交功能（图21）。“也去”旅行网同时支持新浪、搜狐与腾讯微博，以及人人网、豆瓣、MSN和开心网等国内主流的社交网站账号登录，可以将旅途分享、计划与提问等信息同步分享到这些社交网站。

除了“也去”旅行网外，将问答网与社交旅行结合在一起的同类SNS网站还有“在途网”（www.onthetrip.com）等等。“在途网”也是一家旅游爱好者的计划、问答和游记分享社区，通过旅游计划、旅游问答加游记分享3个方面创建一个社会化的旅游平台（图22）。



个人主页上的问答信息

个人社交主页

问答社交旅游网“在途网”

4.大家一起来：传统旅游平台也玩社交

面对社交旅游平台的兴起，传统的旅游服务网站也开始在原有的基础上纷纷向社交化平台转型，推出了自己的社交旅游产品。

2012年1月11日，国内著名旅游网站酷讯旗下的最新手机客户端“一起玩”（yiqiwan.kuxun.cn）正式上线（图23）。“一起玩”是酷讯旅游网基于原有的旅游平台扩展出的全新社交旅游服务，不仅可以提供丰富的游览资讯，更可以让出游者随时随地分享旅游心情和攻略。



酷讯旅游网推出的旅游社交应用

周边的旅行动态信息

“一起玩”有着酷讯旅游社区的优势内容，提供了丰富的旅行计划和旅游攻略，让想要出游的人可以按图索骥，让想玩却不知道该去哪的人可以找到目标（图24）。

在旅游的过程中，“一起玩”手机客户端可

以让用户随时拍摄，随时记录（图25），并通过LBS地理位置定位将拍摄时间、地点信息甚至是当时的温度、气压等记录进行分享。

“一起”玩还提供了“轨迹记录”功能，可以自动记录位置，每隔5分钟便会自动标注当前的地理位置，生成旅游轨迹，与旅游的文字攻略放在一起更显得相得益彰（图26）。考虑到手机流量的问题，记录时可以切换到离线模式，通过离线模式将旅游过程中的信息完整地保存下来，等到无线WiFi信号恢复的环境下，再上传至网络。



随时记录，分享你我的旅行信息　LBS自动记录自己的旅行轨迹　用户的个人旅行空间

此外，“一起玩”还可以与各大社交平台绑定在一起，将攻略信息分享到新浪微博、人人网或腾讯空间等位置（图27）。

5.如梦亦如幻：无处不在的“汽车社交”

外出旅游，除了徒步自助行外，还有更多的人选择了“自驾”这种更为便捷的方式。当社交与汽车驾驶相结合时，也许会给我们带来科幻般的汽车社交体验。

随着国内汽车市场蓬勃发展，国内的各种汽车导航类产品开始从地图应用朝着本地化、移动化与社交化的方向发展。一个崭新的社交领域——“汽车社交”已经逐渐成型，为我们的未来生活展现出一幅美好的图景。

1）踏客：分享行车路上的事

开车在路上时，手机和车载GPS不但能起导航和查看路况的作用，还能让你与路上的其他司机朋友进行互动，发布信息，一起分享路上的事。

“车主宝典·踏客”（www.365take.com）是国内目前最大的基于车主在线的社交服务，“分享路况、攻略和路上的事儿”是这家服务的口号。车主们可以通过“踏客”所提供的社交平台，互相添加关注，展开互动交流（图28）。“踏客”可以帮你结交志同道合的车主朋友，互相分享彼此的快乐。



“踏客”个人社交的主页

“踏客”提供了移动客户端程序，驾驶途中等待红绿灯、堵车时，可以用手机“踏”一下，用一句话、一张图甚至一个表情与朋友分享你的位置、生活和心情，还可以告诉他们你身边的路况信息（图29）。此外，踏客还为车主们提供了多个城市及时、准确的实时交通路况信息（图30），用户可根据实际需要对路况进行自定义设置。

与“踏客”类似的汽车社交服务应用还有许多，例如“车联网”交通信息分享平台（图31）。车友用户可以随时报告路上的情况，分享走过的路线（图32），了解实时交通信息（图33），还可以看看好友现在都在哪里。



除了踏油门踏刹车，还能“踏”心情　绿色表示道路通行顺畅　基于交通信息分享的社交平台“车联网”　分享走过的路线　了解实时的交通信息

2）K友结伴：汽车导航社交

以“踏客”为代表的汽车社交应用，重点还是放在了车主与交通信息的分享方面，并没有真正地把汽车设定为对象。但是，现在越来越多的汽车地图导航服务，已经开始搭建真正的“人与汽车”综合社交平台。

“凯立德手机导航家园”（www.kldjy.com）是由国内著名的汽车导航厂商推出的一款基于地图导航的手机社交应用服务。既有免费的语音导航，还有独特的两大LBS交友功能，让车主们不论是单独上路还是结伴同行，都可以快乐导航，轻松出游。

凯立德强大的导航功能与及时更新的图资不必多说，有趣的是它融入的社交功能。运行“凯立德手机导航家园”进行GPS定位后，首先看到的是自己周围的“K友”（**图34**）。所谓“K友”是指同样使用凯立德手机导航的用户，凡是登录使用导航的“K友”都将在地图上以一个头像的形式标记出自己的当前位置示意。用户既可以看到周围的“K友”，也可以通过化名来保护自己的隐私。

点击“K友”图标，可添加关注对方的动态信息（**图35**），并可与他随时展开交谈互动。关注的好友上线就能看到他的位置，即使离线也保留他/她最后消失的地点。与“K友”聊天除了短消息之外，还能实现点对点语音互通，实时交流非常方便（**图36**）。

以往三五好友出车旅游要靠无线电联系，或者就是手机直接拨打电话，目的都是要在第一时间了解彼此的行车状况。“凯立德手机导航家园”的语音交流功能非常实用，结合多人互动即时交流“K友结伴”，可基本模拟手台的功能，方便车友出游。

“K友结伴”多人互动交流功能（**图37**），可以让用户之间进行组队互动。这项功能会显示组队车友的实时位置和相互距离，为聚餐、约会或结伴出游提供便利。建立组队时，填入队名和公告，获得系统分配的队号（**图38**），其他车主直接输入队号即可加入队伍。

建立连接后，我们即可在地图上实时看到车队中其它车友在途中所处的位置（**图39**）。利用车队结伴聊天的功能，可以像手台一样，展开实时的文字和语音聊天，报告途中的交通安全与计划等各种出行情况（**图40**）。

“K友结伴”功能让出行变得简单，加上专业的导航服务，可以轻松地召集车友，组成车队向我们任何想去的地方前进。实时的语音交流加上导航地图的信息状态显示，在途中随时清楚地了解彼此车辆的所在位置与行驶状况，可以说是导航与社交结合得最为贴切的应用。

除了汽车导航服务厂商外，汽车生产厂商也看上了汽车社交的广阔市场。目前，日本的丰田汽车公司正在与著名社交网站Salesforce.com合作，共同建立一个面向丰田车主与丰田车辆的、不公开的社交网络服务计划——“丰田之友（Toyota Friend）”（**图41**）。

根据报道，丰田将使用该套社交网络建立一个更好的人车沟通平台，以使汽车能够及时有效地将相关信息（包括维修建议，能源不足等等）以类似推讯的形式通过手机传递给车主。此外，用户如果想要公开自己的私人车内社交网络交流信息的话，还可以选择将该账户与其Twitter或者Facebook平台进行连接（**图42**）。

据悉，该网络将主要由Salesforce.com的企业社交平台Salesforce Chatter提供技术支持，预计将于2012年最先安装在丰田的EV（电动汽车）和PHV（插入式混合动力汽车）上。也许再过不了多久，在你我的社交网络里，我们的汽车也会成为自己的新粉丝，与你我展开在线交流。



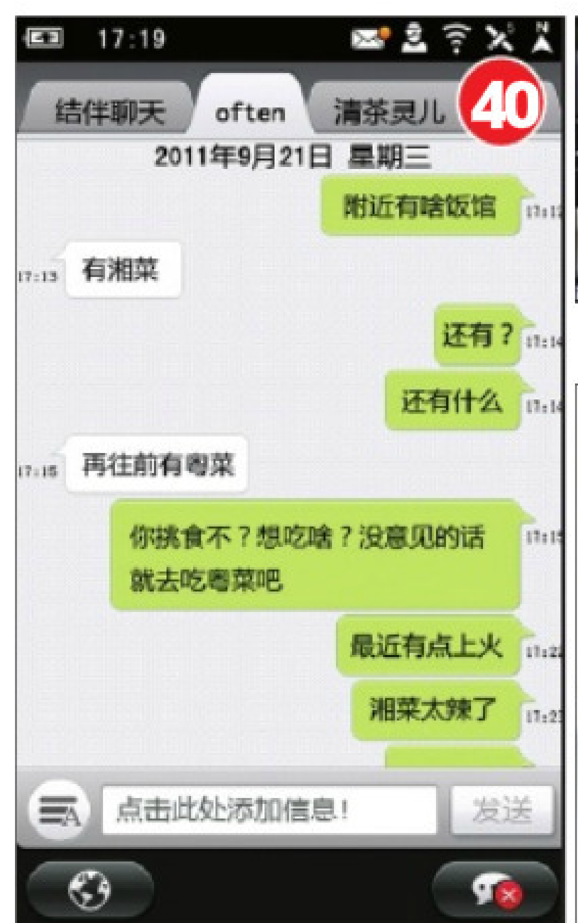
关注汽车“K友”　关注“K友”的动态



与“K友”展开实时语音交流　K友结伴功能



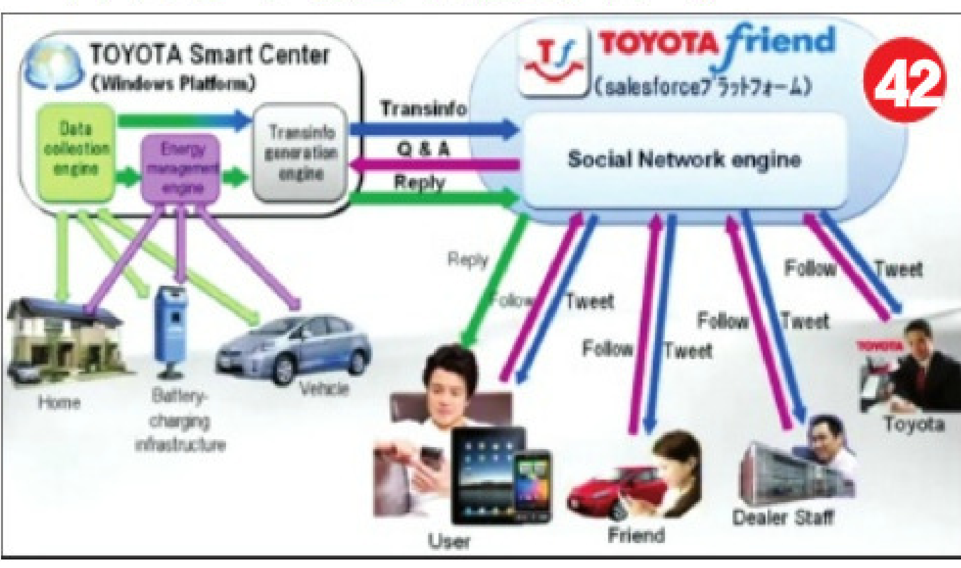
组队成功　查看其它车友的位置



车队群聊



丰田公司正在打造汽车社交平台Toyota Friend



Toyota Friend社交功能的实现

2012网络社交热点趋势：
旅游平台何去何从？社交化发展是出路

2012年旅游网站平台竞争一如继往的激烈，新兴的旅游平台已不再局限于已有的模式。与以往固有的机票酒店预订网站“携程”，以及采用搜索比价形式的“去哪儿”这些传统平台不同，社交已成为现代旅游中必不可少的一部分。

新兴的旅游平台更侧重于社交化元素的加入，完全颠覆了传统的“以旅行达人为中心，长篇攻略为载体”的旅游平台模式。除了前面介绍的传统旅游网站+社交，还有问答社交＋旅游，Pinterest＋旅游，LBS+社交＋旅游等多种发展模式。

社交旅游网站的兴起，标志着传统的OTA（Online Travel Agent，在线旅游社）已转变为了O2O（线上到线下）的STS（Social Travel Site，社交旅游网站）。在社交旅游发展上，国外同行也早已走在了前面。在国内旅游网站还在以微博的模板体现社交元素的时候，国外的Trippy、Gogobot等服务已经将真实的朋友圈融入旅游平台中，获得了飞速的发展。

1.Trippy：造旅游社交“朋友源”

Trippy（www.trippy.com）的主旨是“让好友计划你的旅行”，通过提供社交旅游服务，让可以信赖的朋友协助你规划旅行日程。

Trippy通过加强与Facebook等社交网络系统的联系，打造出一个名叫“朋友源”（friend-sourced）的旅游解决方案。Trippy让用户充分利用“朋友源”，在社交网络上查找都有哪些朋友去过你正准备前往的地点，为计划中的旅行做出实时的评论。Trippy会自动将推荐转化成旅行指南，并在用户的旅行地图上把行程标记出来，同时可以在旅途中实时向好友展示自己的旅行记录与照片。

另外，Trippy也全面地融入了Pinterest的瀑布流元素，非常强调网站社交平台的视觉体验效果。

2.Tripatini：旅行者的Facebook

被《纽约邮报》形容为“旅行者的Facebook”的Tripatini（www.tripatini.com），早在2010前就开始涉足于社交旅游平台的组建。

如今，Tripatini已成为旅游网站中最著名的社交平台。通过Tripatini提供的社交环境，让旅行者与旅行专家建立朋友式的社交关系，让平凡的旅游者与专业人士进行沟通和互动，及时获取专业实用的旅游信息。

3.Tripl：旅途中的约会

旅游途中来到一个陌生的城市，是否希望在这里找到新的朋友？或者参加当地有趣的活动？又或者是想找个当地居民做导游？Tripl会让你的旅途变得无比的精彩。

Tripl（tripl.com）是一个新兴的旅游社交服务，尽管其创建者只是一个不出名的小团队，但在创立之初即获得了30万美元的天使投资。

Tripl建立了独特的社交平台，让我们可以在旅行中会见朋友。用户通过添加旅行计划，寻找目标城市的本地人或者游客，并可以对不同地区进行分组、设置不同的兴趣标签、管理旅行计划或者邀请好友等。通过Tripl，你可能偶遇同行的旅行者，或者结识陌生城市中的热情新朋友，让自己的旅行变得更有意义。

4.将Pinterest与旅游结合的Wanderfly

Wanderfly（www.wanderfly.com）是一家非常著名的“发现与分享旅游胜地”主题推荐引擎社区，最近在进行全新改版，已经将旅游见闻与Pinterest模式全面整合。新版的Wanderfly不仅是一处旅游胜地推荐平台，更是一个旅游者在旅游胜地如何游览的经验分享交流社区。

在经过改版全面融入社交元素后，仅仅过去一周时间，Wanderfly就获得了高速发展——短短7天的时间内，用户已提交了322个城市的旅游推荐信息。Wanderfly现在总共有522个城市的内容，而传统的旅游指南网站Fodor在整个历史上只有300个城市。按照这种发展速度继续成长下去，Wanderfly轻而易举就能成为历史上规模增长最快、覆盖范围最广的社交旅游指南服务。

5.HipGeo：将Timeline融入旅游社交

在前面我们介绍过FaceBook的Timeline影响了许多新兴的社交服务，其中提到了旅游社交服务HipGeo（www.hipgeo.com）。实时社交旅行应用HipGeo，正是采用Timeline的时光轴系统，打造出了独特的互联网旅途日志模式，详略得当地记录用户到达过的旅行地点和到达此地的方式。

HipGeo的界面十分精美，手机用户可以在旅途中随手发布文字、地点以及图片记录内容，HipGeo会生成一个图片和地理位置的时间轴“地点图谱”。用户可以选择手工分享旅行信息的对象，也可以设置成自动追踪，应用会以实时日志的方式记录一天之中所发生的事情，包括图片、评论和地理位置等。地点图谱就像是把LBS签到与地图功能整合到了的时间轴上，在回放时会自动在地图上播放旅行轨迹，并显示每一个地点的相关图片与文字记录信息。

HipGeo也具备与社交提醒应用Banjo类似的功能，为旅行客提供发现的惊喜与乐趣。例如，当你来到一家体育馆，可以通过HipGeo看到场地前一晚的演出和赛事图片，并认识这些发布图片的用户。

除了上面介绍的5家比较著名的旅游社交服务，国外流行的同类SNS网站还有与Trippy相似的Gogobot、旅游主题社交网络WAYN、追求个性化的旅游计划TripSay和查看好友去向信息的Dopplr等。P

隐私危机
重视信息隐秘化的SNS网站



□贵州 冰河洗剑

无论是Facebook、微博还是Pinterest，各类SNS社交网站无疑是当前互联网业界最热门的投资关注焦点，然而与此同时，社交网站用户的隐私问题也开始受到越来越多的关注。我们的微博发言，我们与好友的关注和互动，拍摄上传的照片，记录的旅途信息等等，无一不在泄露着你我的各种信息。

隐私，已成了社交网络服务发展的瓶颈与阵痛。面对愈发严重的隐私泄露问题，网络社交又该如何应对？

一 网络社交的隐私保障：值得你我重视的现实问题

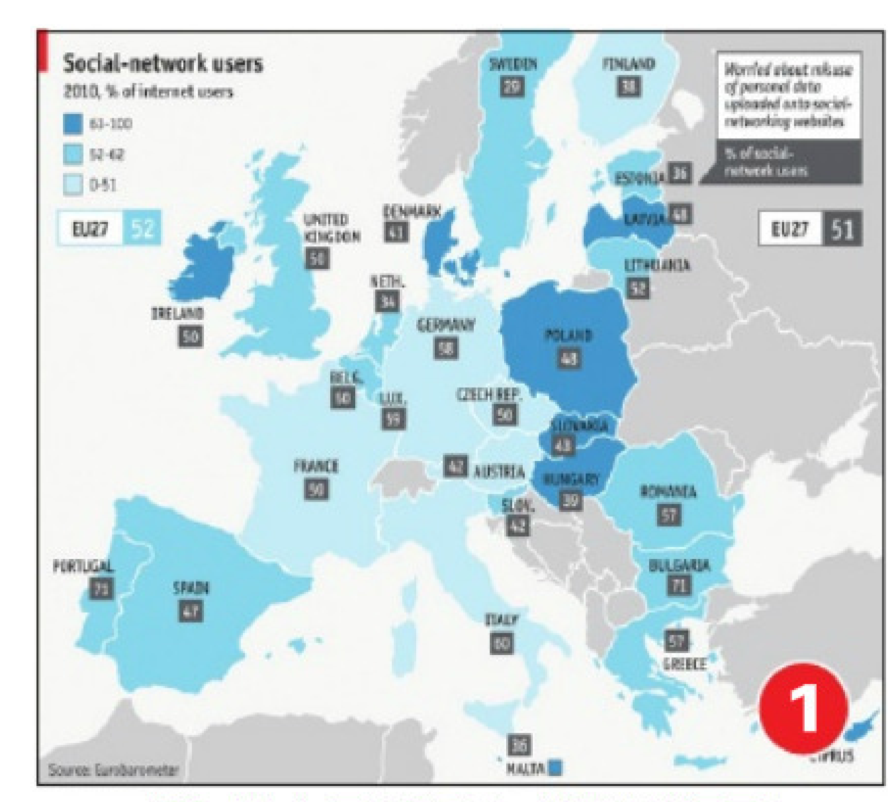
社交网站引发的个人信息安全隐患问题非常严重，曾经被视为侵犯个人隐私的洪水猛兽行为——“人肉搜索”，就是建立在各种网络社交服务的基础之上。

网络社交服务中的个人用户隐私信息，还可能被商业公司所窥视。通过社交网站，商业公司不但可以收集用户的手机号、MSN账号等普通信息，更可以通过分析网民发布的博客文章、BBS发帖或同学群体留言等内容，推测出用户的消费倾向、个人婚姻情况以及工作情况等隐私。

随着网络社交服务的发展，各种用户隐私泄露问题不断暴露，引起越来越多业界内外人士关注与思考——各种网络社交服务可能造成的个人隐私泄露危险到底有多大？网络社交用户是否能够真正意识到各种隐私泄露带来的威胁？

1.社交网络隐私保护：程度堪忧的现状

据国外媒体报道，2011年6月23日，欧盟对14家世界著名的社交网站进行了隐私安全测试，这项测试旨在调查这些网站是否遵守了签署于2009年的自律协议以及欧盟的安全社交网络原则。测试结果表明，仅有两家社交网站Bebo和MySpace的默认设置注重了对未成年人资料的隐私保护。其他参加测试的社交网站，如Facebook、Netlog、One、Rate、Galleria和Hyves等都未能通过测试。

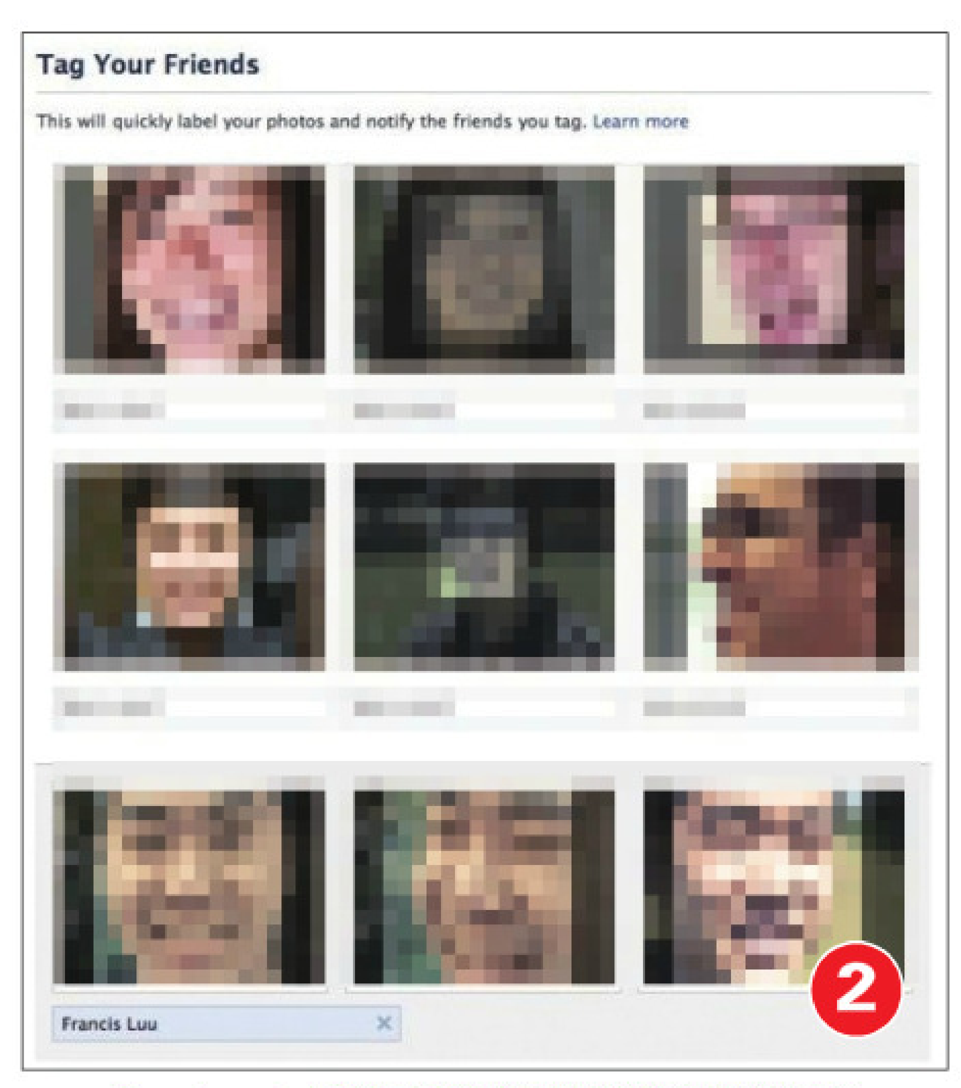


欧盟对社交网站隐私安全测试数据图表

然而据统计数据显示，目前13~16岁的网络用户中有77%在使用社交网络，9~12岁的年龄段中则有38%是社交网络的使用者。而在上述两类用户中，只有65%和34%的用户知道如何在社交网络中修改隐私设置（图1）。结合测试结果表明，未成年人的社交隐私信息泄露状况极其严重。

虽然大多数使用网络社交服务的成年人知道如何设置隐私保护，但社交平

台的开放性依然使得用户的隐私非常容易遭到外泄。例如，著名SNS网站Facebook在2011年引入了人脸识别技术，可以自动识别图片中的用户。如果某位好友在某张照片中“标记”了你，该技术会自动搜索你的面孔并在他/她的其他照片中找到你的脸（图2）。此项技术立刻将Facebook推上了隐私安全之争的风口浪尖，并遭到隐私活动组织“Big Brother Watch”的抗议。



Facebook人脸识别技术引发的隐私争议风暴

2.来自病毒木马的攻击：阴云不散的隐患

除了社交服务本身的缺陷引发的隐私泄露威胁，更令人担忧的还有各种社交网站程序漏洞、病毒、钓鱼网站带来的攻击，这方面最典型的事件就是国家计算机网络入侵防范中心在2012年4月发布的社交网络服务安全通告。

根据报道，不久前，国家计算机网络入侵防范中心在国内外多家主流社交网站及应用中发现了多个新型Web漏洞，这种最新漏洞利用JavaScript脚本执行，被命名为“跨API脚本（Cross-API Scripting，简称XAS）漏洞”。XAS漏洞存在于大量主流社交网站及应用中，包括人人网、腾讯微博、新浪轻博客、搜狐微博、Facebook、Tumblr轻博客和社交聚合应用Hootsuite等网站。

这种新型XAS安全漏洞大多属于高危Web漏洞，可以被利用进行蠕虫攻击、钓鱼攻击并窃取用户隐私，严重威胁到社交网络及其用户的安全和隐私。令人担忧的问题是，目前这些社交网站尚未发布相应的解决方案和更新补丁。

二 削弱社交元素加强隐私保护：SNS网站之变

对于SNS网站来说，开放的社交服务与个人隐私的保密是一个两难的问题。Google+之所以一推出就立即引起了社交网站的变革，正是由于其在社交隐私安全方面的举措令人称道。面对日益增多来自隐私泄露用户的控诉，Facebook、Twitter等众多的社交网站都不得不采取积极的应对措施，甚至削弱某些社交功能来加强用户的个人隐私保护。

1.引入Google+“圈子”功能，Facebook提高隐私控制权

多次遭受隐私诉讼的Facebook于2011年下半年开始对隐私分享控制功能作出了重大调整，提高用户对隐私设置的控制权，使用户能够更容易地控制自己发布信息的传播范围。

Facebook增强的隐私控制功能与Google+的“圈子（Circles）”功能非常相似，允许用户选择向特定的朋友分享特定的信息，而不是向所有的好友分享某些内容。新版的Facebook在添加好友时，可以选择创建不同的朋友圈子（图3）。



添加朋友到指定圈子

当用户发布一条信息时，可以控制谁有权限浏览自己发布的信息。在消息右边会出现一个下拉菜单，用户可以选择指定有权浏览此条信息的好友分类或者直接指定某位好友（图4）。即使在发布信息后，也可以再次更改哪些好友能查看自己更新的内容。



Facebook发布信息时可指定分享对象

Facebook也加强了对照片隐私保护的标签控制功能。在此之前，一旦其他用户为你的照片添加了标签，标签信息就会显示在他/她个人以及朋友的主页上。新的标签控制功能可以管理控制用户添加的标签，能够限定好友在你的照片上贴标签。并且可限制自己在发布的图片上贴过标签后，是否会显示给被圈的好友以及好友的朋友（下页图5）。

另外，现在的Facebook在发布信息时也增强了地理位置信息共享的控制（下页图6）。此前仅有移动版的Facebook并且位于真实的地点时，才能标记和共享地理位置。现在不需要移动版的Facebook，用户也能共享并控制修改地理位置。

2.Twitter的单向好友系统

2012年2月，著名社交网站Twitter将网站的默认浏览改为了HTTPS加密协议，以此保护用户隐私。

此举意味着该社交网站的流量将进行加密保护，从而降低被黑客攻击的风险。尤其是在公共场合、咖啡店等地连接不安全的无线网络，HTTPS加密保护可以对用户会话做出加密保护，防止信息被拦截，使得用户的隐私安全得到进一步加强（图7）。

在此之前，Twitter已采取了多项用户隐私保护措施，例如在用户设置页面加入隐私保护选项，以及增强“单向关注”等功能。

Twitter的“单向关注”功能与“关注任意用户”，以及“添加为好友”之间存在很大的差别，即订阅其他用户的信息无需得到对方批准。对于发布者来说，“单向订阅”功能可以很好地解决信息的传播与隐私保护问题。“单向订阅”的用户可以很方便地浏览公开发布的信息，但无法查看到你的面向好友发布的信息。

目前，Facebook也启用了类似的“订阅”（Subscriptions）单向关注模式，默认状态下为保护个人隐私是未开启的，需手工同意启用此功能（图8）。只有属性为“公开”（Public）的信息才会被订阅者看到，与好友列表（Friend Lists）分享的信息不会被订阅者看到（图9）。

另外，Twitter对发布的微博和地理位置等信息也进行了保护控制（图10）。在个人设置中用户可选择删除所有信息的地理位置，也可以启用“保护我的推文”功能，这样只有指定被许可的用户才能查看和转发你的信息。



Facebook为照片添加标签并限制分享对象



Facebook加强了对地理位置信息的共享与设置控制




现在使用Twitter服务时默认已采用HTTPS加密协议



Facebook中需要手工开启“订阅”（Subscriptions）功能



Facebook单向关注功能“订阅”



Twitter的推文隐私保护

三 个人隐私时代，私密社交兴起

传统网络社交服务的用户对个人隐私越来越重视，这也为新兴的社交应用带来了发展空间。一家名为Path的社交应用网站迅速走红，将个人隐私保护与网络社交两相兼顾，开启了一个新的私密社交时代。

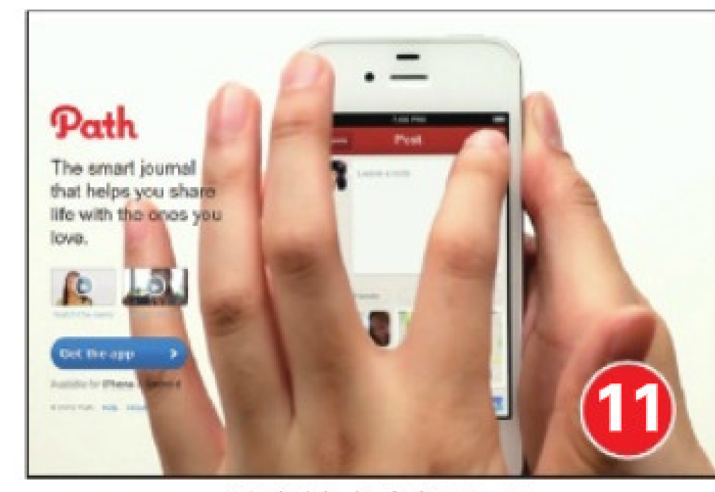
1.红极一时的“反社交”应用：Path

Path（www.path.com）被称为“移动互联时代的Facebook”，是当前备受瞩目的一款移动社交应用（图11）。但与Facebook和Twitter等传统的开放性社交服务不同，这款社交应用打着“反社交”的口号，专注于封闭和私密化的网络交往服务。

Path于2010年年底上线，最初只允许用户与50位密友分享生活的轨迹。到了2011年11月，Path发布了其最新的2.0版本后，获得了更为快速的发展（图12）。2012年3月，Path将密友的数量提升至150位，在短短2个月的时间内，新版的Path就吸引了100万新用户。

Path的发展已经引起了Facebook CEO马克·扎克伯格的密切关注。事实上早在2011年2月，在Path完成了第二轮850万美元的募资时，就有消息爆出这家公司曾经拒绝了Google巨额报价的收购。据称，在2010年12月上旬，Google给出了一亿美元的报价，附加4年内付清与业绩相关的2500万美元，也就是说收购的总价值将是1.25亿美元，但被Path无情地拒绝了。

2012年4月，Path进行了一轮新的融资，此次融资总额为4000万美元，估值则高达2.5亿美元。在此之前，Path已经获得了总共1120万美元的投资。此外，Path也获得了众多明星大腕的青睐，有消息称歌手布兰妮亲自造访了Path总部，并且创建了自己的Path账户。



私密社交鼻祖Path



新版的Path吸引了众多用户

2.Path如何保证社交的私密性？

早期的Path只是一个类似Instagram、形式上比较简单的分享密友图片的服务。在2011年12月改版后，Path提供了全新的界面与功能，除了可以分享图片外，还可以分享音乐、地点位置等个人生活信息（图13）。

Path的最独特之处在于，作为SNS网站它并没有Follow（关注）机制，好友系统也和Facebook等社交网站截然不同，不能添加和关注陌生人，只能通过Email、电话号码和Facebook导入添加好友（图14）。另外，Path所能添加的好友数目以150人为上限，因此最好选择最私密可靠的人作为好友。



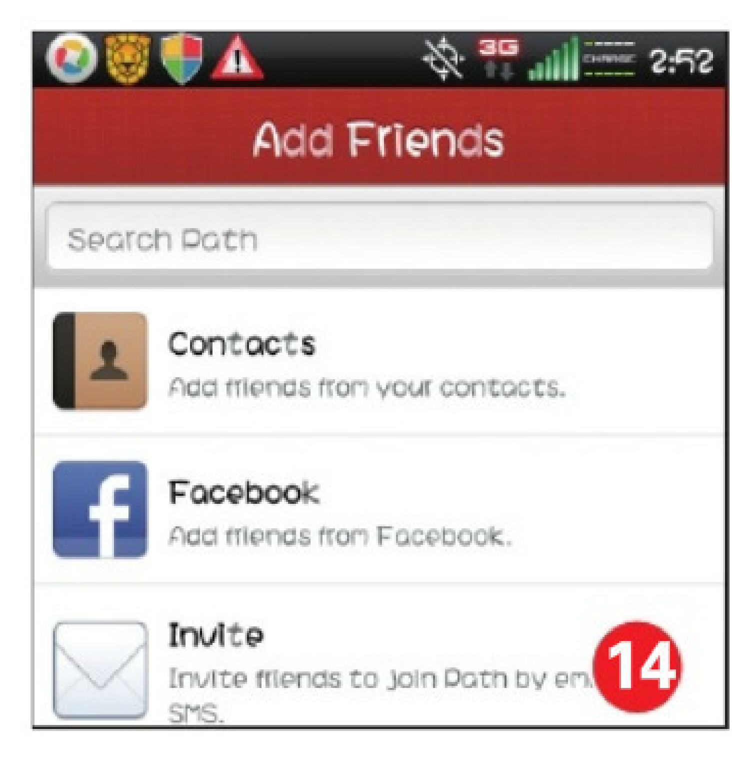


图13：利用Path分享你的生活信息

图14：Path只能添加已有的密友而不能关注陌生人

Path的好友上限为何为150人？

许多社交网络的好友上限设置比较宽松，例如Facebook的好友上限为5000人，而Path对好友人数有着严格的限制。最初发布时的好友上限仅为50人，最后才被提升到150人的规模。

之所以要对好友的人数进行限制，正是因为Path试图打造一个私密的社交网络。如果好友人数太多，必然会导致用户添加许多其实并不亲密的“朋友”，所谓的私密性也就无从谈起了。

Path的CEO曾表示，对于“150人”这个数字的确定，是参考了英国人类学家Robin Dunbar的研究成果——在任何时候，人们最多能与大约150人维持稳定的社交关系。据此理论，Path利用用户现有社交图谱的信息，以150人为限制，让用户筛选出最可能与之分享私密信息的好友。

在发布各种信息时，我们可以选择With Friends选择指定分享的对象，也可以选择Keep Private保持信息的私密性不被其他人看到（图15）。还可以选择将发布的公共信息同步到Facebook、Twitter和Foursquare等公共社交网站上。

Path还提供了一个有趣的状态分享功能，可以标记“睡了”和“醒着”状态。当用户每天准备就寝休息的时候，可以选择在Path中将自己的状态从“醒着”（Awake）改为“睡了”（Sleeping）（图16）。一段动画过后，Path随即开始了用户的睡眠计时（图17）。

当清晨起床时，则将状态改回“醒着”，Path会自动发布状态消息告知密友们自己已经上线，甚至还会自动分享本地的天气和温度信息（图18）。

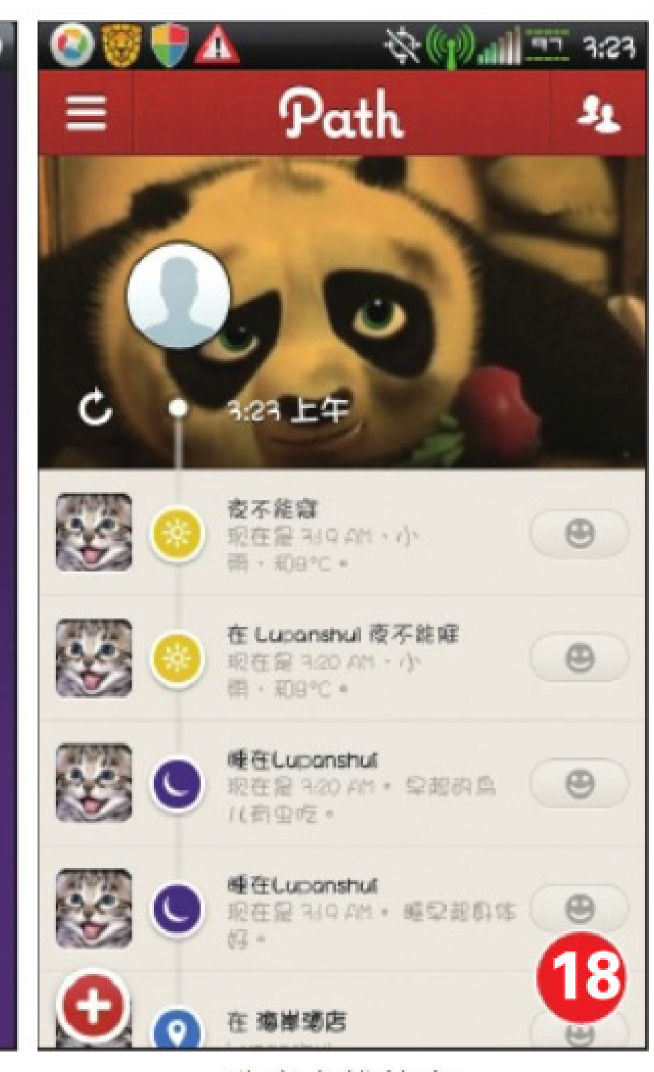


发布私密信息

修改状态睡觉去



Path睡眠状态



分享上线状态

四 从5000人、150人到你我2人

从Facebook的5000人到Path的150人好友上限，可以看到好友人数与社交私密性的关系成反比。如果将150人的上限缩减到2人，又会是什么样的情况？那便是一对一的情侣社交应用。

1.Between：打造只有两个人的情侣社交网络

在Facebook上要与自己最亲密的情侣发布甜言蜜语或私人照片，总有不小心泄露或遭到围观的尴尬。2012年，一家来自韩国的网络公司为解决此问题，开发推出了一款只允许情侣间一对一使用的移动社交应用Between（appbetween.us），迅速在网络上引发了回响（图19）。

顾名思义，Between是只在情侣两个人“之间”一对一使用的社交应用。在注册使用前，情侣需要进行手机号码绑定（图20），并可创建一个一对一的社交连接（图21）。

Between的使用与普通的社交网络服务非常相似，仅有的不同之处在于关注分享信息的对象只有一人，那就是你的情侣，因此不必担心什么隐私直接泄露的问题。用户可以分享彼此的照片，以及进行文字信息分享（即时聊天）等（图22）。

此外，在应用的首页有一个“我们的周年纪念”功能，有些类似于Facebook的Timeline。情侣们可以在相簿中标记重要相片（图23），将其加入纪念时间轴中，可以按照时间线轻松浏览分享恋爱经历的点点滴滴（图24）。



图19：情侣社交网络应用Between
图20：绑定情侣手机号码
图21：创建社交连接，等待情侣接入
图22：即时聊天功能
图23：标记重要的照片
图24：生成周年纪念照片时间轴

2.情侣一对一的专属社交服务：Pair

除了Between之外，还有一款非常出名的的一对一情侣社交应用——Pair（www.trypair.com）（图25）。

Pair限于情侣间一对一使用，使用需要拍摄自己的照片和一段视频，然后再向自己的情侣发送邀请。对方接受后，双方便可以在Pair中进行各种交流与分享，可以像微信一样发送语音、文字、图片和位置等信息（图26）。

在Pair中还包含了一些情侣专属的互动功能。其中，有一项绘画功能可以通过简单的手绘内容传达浓浓爱意（图27）。Pair还提供了一个名叫“拇指吻（thumbkissing）”的甜蜜互动（图28），情侣在屏幕上按下拇指显示指纹，当情侣彼此拇指对齐时，两人的手机就会震动起来。P

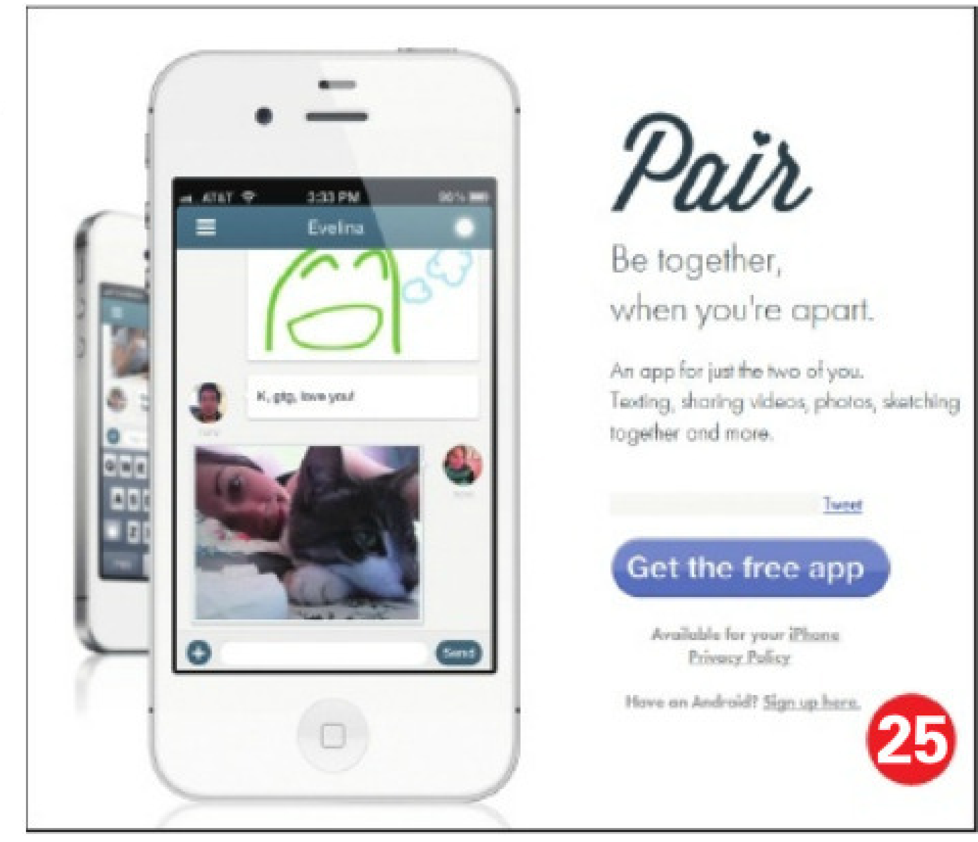
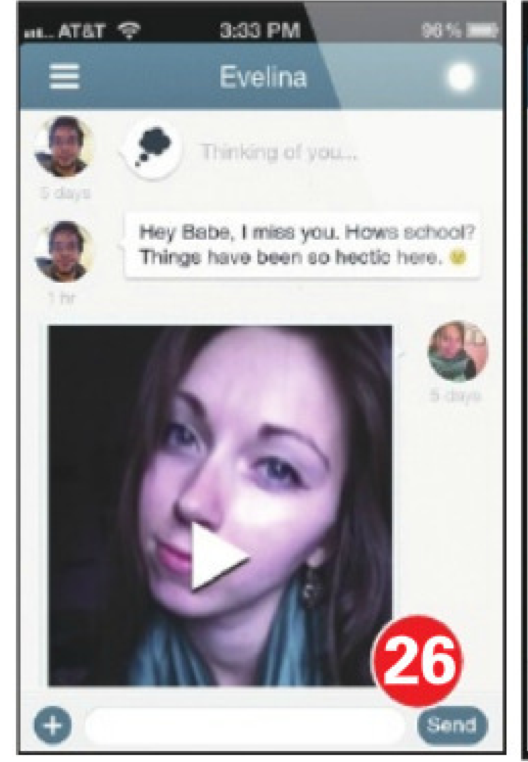
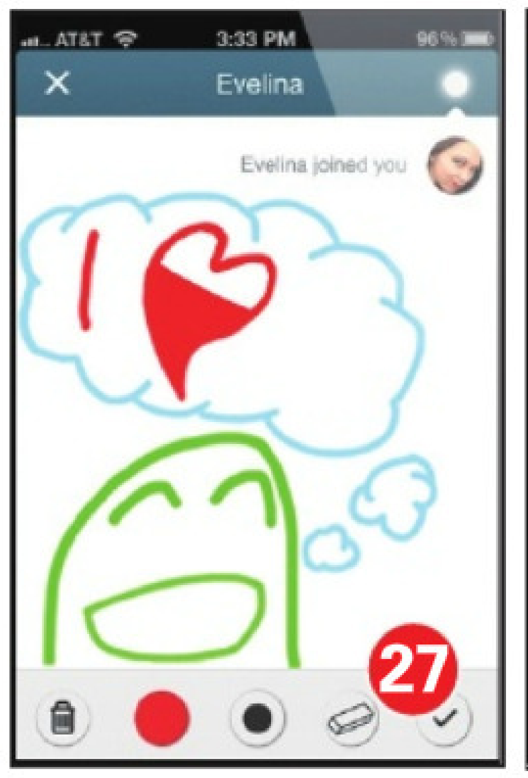
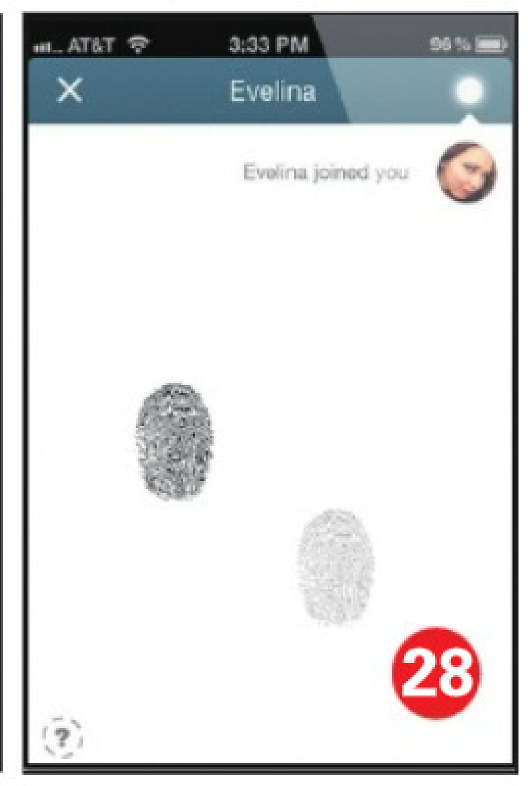


图25：情侣一对一专属社交Pair
图26：Pair情侣交流与分享
图27：手绘功能传达爱意
图28：“拇指吻”情侣互动







真实的考验
——PC性能测试软件大阅兵

■四川 馒头



新出的PC硬件性能究竟如何？我们的旧电脑能否还能满足日常需求？刚配的系统是性能过剩还是老牛拉车？想必这是很多硬件爱好者常常讨论的问题。当然凭空说是很不科学的，无论是大型评测网站，还是专业的计算机杂志，都会经过一系列软、硬件测试，通过最终得到的数据来说明其性能高低。下面就请大家随笔者一起来了解评测人员手中的这些“秘密武器”吧。

系统综合性能测试

PCMark

2007年，Futuremark推出了为Windows Vista量身定做的新一代PCMark基准测试软件，软件版本并没有按照发布年份命名为“PCMark07”，而是用“Vantage”（优势）这个单词取代了年份。相对PCMark05，新版本在测试项目结构上做出了改进，取消了处理器和图形子项，在保留总评和硬盘两个子项的同时，新增内存、视频、游戏、音频、通信等新测试项目。通过模拟日常应用包括文件压缩、文件加密、病毒扫描、影音处理、WMX/Dixv视频转码、网页生成、实时3D运算等对整机进行综合性测试。

虽然Windows Vista的身影已离我们远去，不过Futuremark发布了PCMark Vantage 1.0.1.0补丁，增强了对Windows 7系统的支持，所以它目前仍是进行整机性能测试的必备软件之一。

作为PCMark Vantage的继任者，PCMark 7针对不同的用户群体，对测试项目进行了重新定义，包括系统综合性能、普通应用测试以及硬件性能测试3个模块，每个模块包含有22个负载项目，能够模拟测试出当前PC的应用需求。与之前版本不同的是，PCMark 7要求测试系统为Windows 7，Windows Vista/XP都将无法使用。



由于PCMark Vantage发布时间较早，测试的最大分辨率为1280×960。用户通常采用默认设置即可，点击“RUN BENCHMARK”开始测试

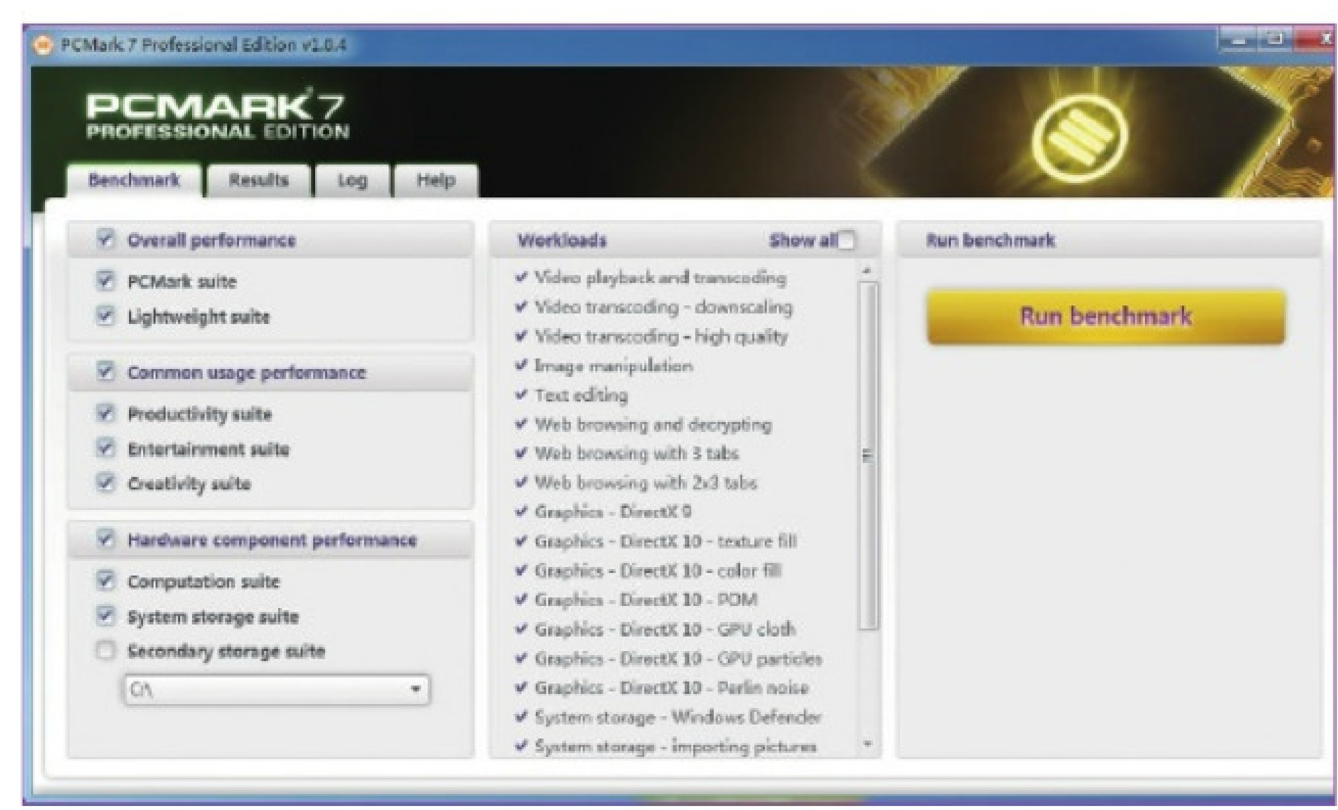
PCMark Vantage评分能够反映不同用户群体对硬件的需求

评级	PCMark Vantage得分
主流家庭娱乐应用	8000以上
大部分家庭娱乐应用	5000～8000
部分家庭娱乐应用	4000～5000
部分低负载家庭应用	0～4000

系统综合性能测试包含了PCMark和轻负载（Lightweight）两个部分，前者模拟PC在典型桌面环境下的工作负载情况，如磁盘性能、视频回放、转码、图像处理、网页浏览和解密计算等，后者则针对硬件性能相对较低的系统，进行基础性能测试。普通应用测试将系统综合性能测试细化为Productivity（生产力）、Entertainment（娱乐）以及内容Creativity（创建）3个部分。硬件性能测试包括Computation（计算能力）、System Storage（系统存储能力）等。

PCMark Vantage进行一次完整测试耗时达90分钟，让用户备受煎熬，PCMark 7将测试时间大大缩短，此举会受到更多用户的欢迎。

PCMark 7得分中，最具参考价值的是PCMark score（系统综合性能）和System storage score（系统磁盘性能）项目。



PCMark 7已经无法找到选项设置，用户选择相应的测试模块后，点击“Run benchmark”进行测试

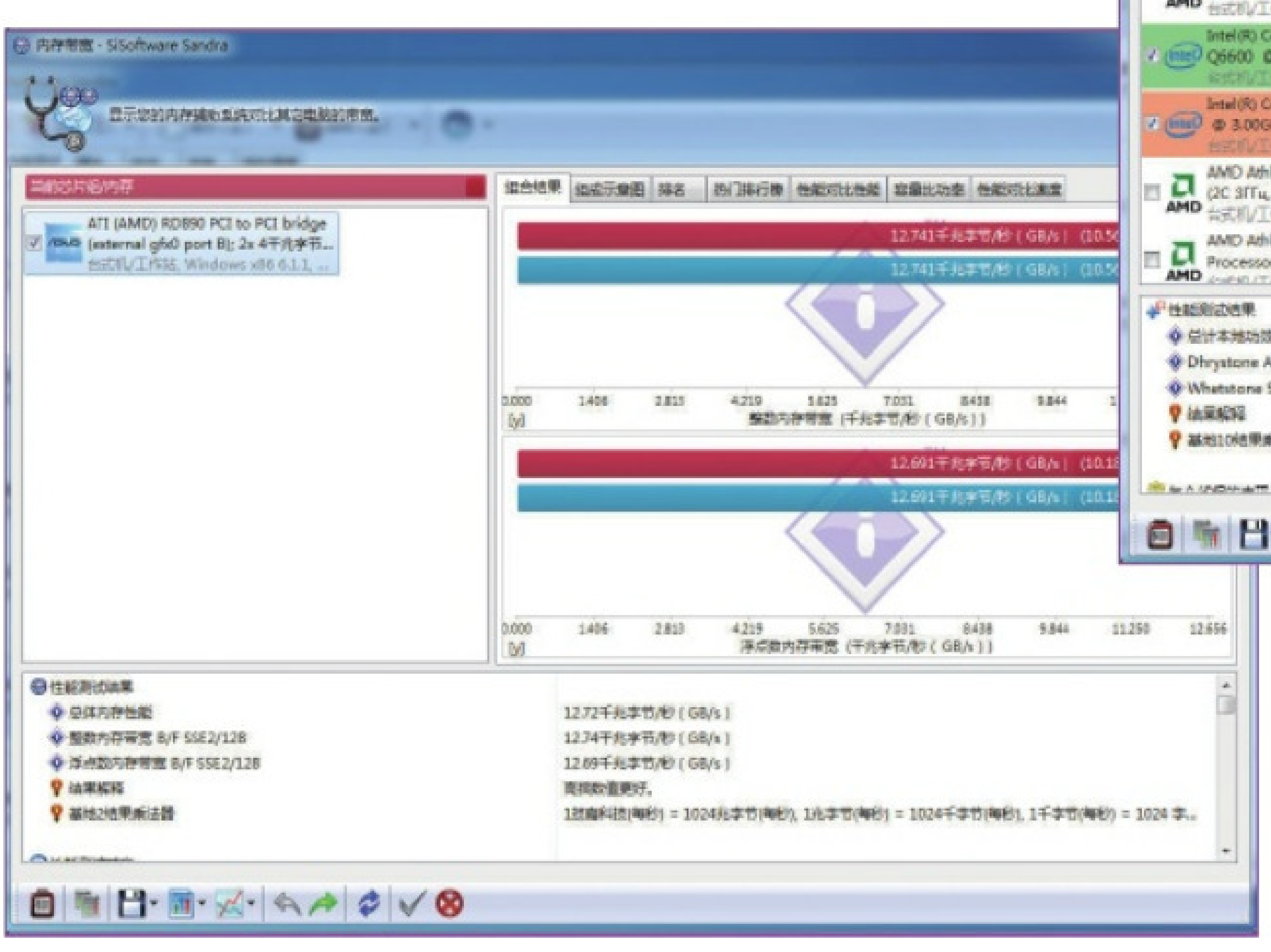


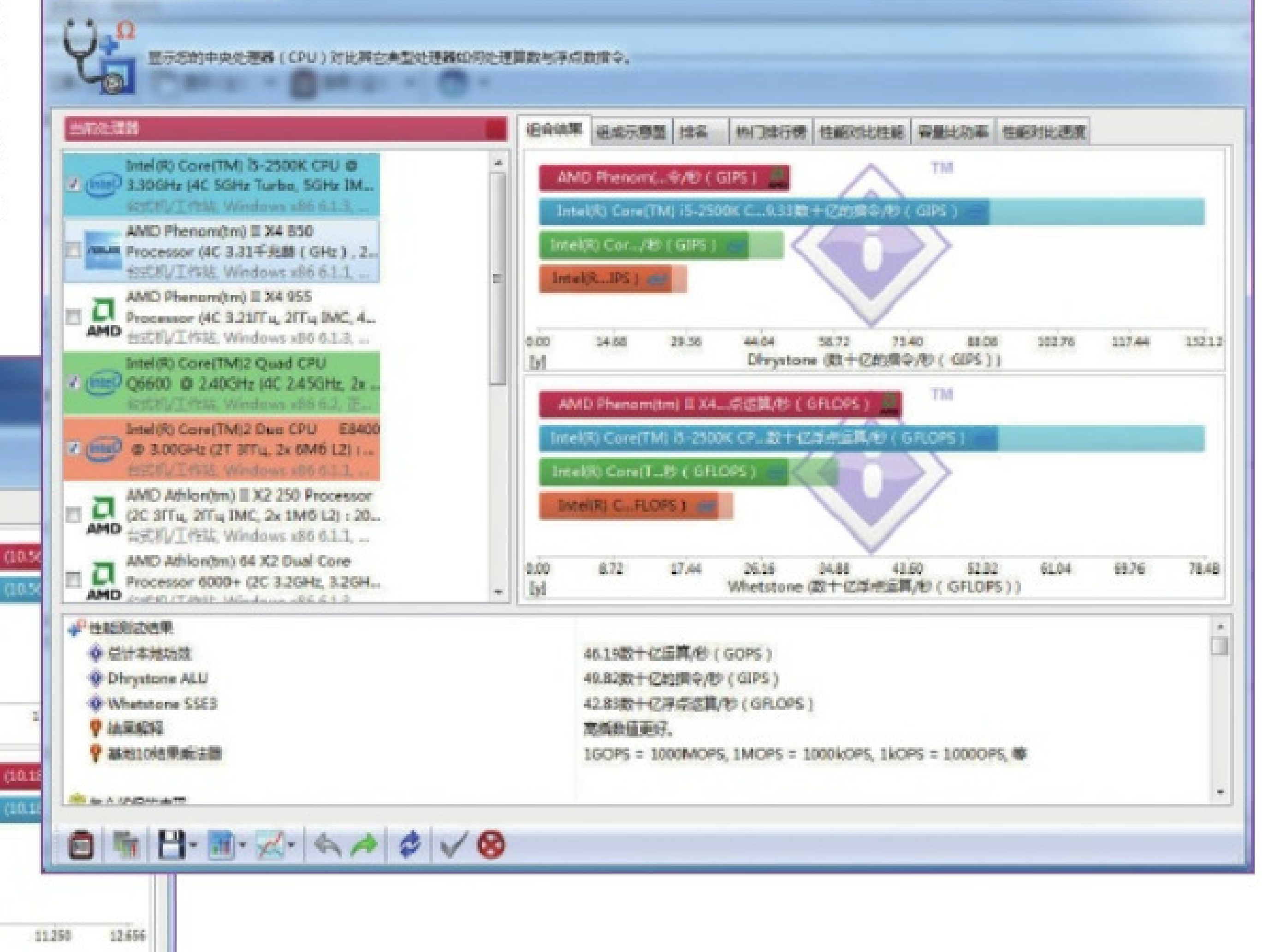
PCMark 7对CPU频率提升并不敏感，想通过CPU超频来提升分数的用户可能要失望了。想要在PCMark 7中获得高分，一款高规格的固态硬盘是必不可少的

SiSoftware Sandra

SiSoftware Sandra是现在公认权威的系统分析评测工具。它不仅可以对系统性能进行全面评级，还能对系统组件包括处理器、虚拟机、通用处理、图形处理器、物理存储设备以及网络等进行基准理论对比测试。

虽然SiSoftware Sandra是一个全能专家，但其对硬件测试分析的精确性，丝毫不亚于专项测试软件。与其他系统性能测试软件相比，SiSoftware Sandra并不是通过跑完一系列模拟测试，最终给出一个评分来说明系统性能高低，而是通过对硬件的准确计算，给出硬件的实际性能指标。对于普通用户来说，SiSoftware Sandra给出的硬件指标可能过于抽象，用户很难将指标与之相对应的性能相联系，因此SiSoftware Sandra更多的时候用于硬件评测人员或高端用户测试。





上图：“算数处理器”可以测试分析出CPU的运算能力，包括指令和浮点运算速度

左图：SiSoftware Sandra中最具代表性的“内存带宽”“内存延迟”“缓存与内存带宽”测试是内存性能测试的必做功课

Sysmark

对于大多数普通用户来说，提到系统综合性能测试软件，首先会想到FutureMark公司的PCMark系列，而BAPCo开发的SYSmark系列在知名度上就要略逊一筹。要反映不同硬件的真实性能，不仅需要有足够多的测试软件进行权衡，而且软件本身还需具有极强的普遍性。由于PCmark采用自己开发的插件进行测试，显然无法准确的反映出PC在真实应用环境中的具体表现。与PCmark不同的是，SYSmark采用了Office系列、Photoshop、Flash、3dsMax等常用软件进行测试。

虽然SYSMark基于常用软件的测试标准具有相当的公平性，但是它和所有的硬件效能测试工具一样无可避免的遇到

同一个问题，即对某一类或某个厂商的硬件产品具有倾向性。早在SYSMark 2002时代，AMD就指出其设计存在偏向性，导致Intel的产品在测试结果中更占优势，这也迫使AMD于2002加入BAPCo组织。最新的SYSmark 2012因为过于强调CPU的效能，忽略GPU效能辅助，让AMD非常不满，公开表示不承认其测试成绩，说明BAPCo的测试基准与当前业界发展方向存在一定差异，由于新版本被抵制，目前较旧的SYSMark 2007仍然是使用率最高的版本。



SYSmark出自BAPCo组织。不同于FutureMark，BAPCo属于非盈利性组织，更容易做到真实、公平，因此受到广大硬件、软件厂商的支持

SYSMark2007四项应用环境及测试软件列表

E-Learning(电子学习)	Video Creation(视频创作)	Office Productivity(办公效率)	3D Modeling(3D建模)
Adobe Illustrator CS2	Adobe After Effects 7	Microsoft Excel 2003	AutoDesk 3ds Max 8
Adobe Photoshop CS2	Adobe Illustrator CS2	Microsoft Outlook 2003	SketchUp 5
Macromedia Flash 8	Adobe Photoshop CS2	Microsoft PowerPoint 2003	
Microsoft PowerPoint 2003	Microsoft Windows Media Encoder 9	Microsoft Word 2003	
	Sony Vegas 7	Microsoft Project 2003	
		Winzip 10.0	

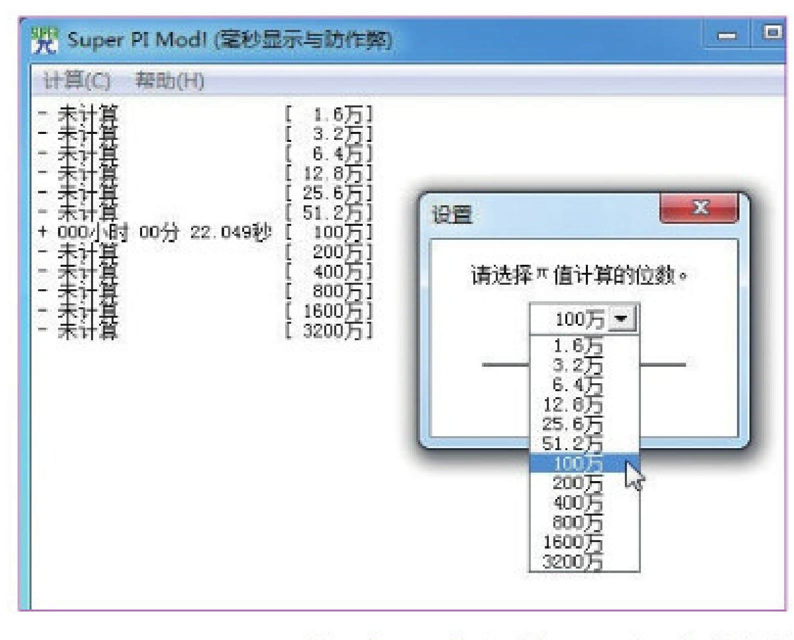
SYSMark 2007内置了4项应用环境，分别是：E-Learning（电子学习）、Video Creation（视频创作）、Office Productivity（办公效率）、以及3D Modeling（3D建模），能模拟出PC在实际应用中的真实性能。

处理器

1. CPU性能测试

Super π

Super π（程序文件和网络中通常被写作Super pi以便于显示、搜索和使用）是一款用于测试CPU性能和稳定性的小程序，它利用CPU浮点运算能力计算圆周率（支持小数点后16K到32M位运算），让CPU高负荷运作。由于Super π不支持多核心运算，因此多核处理器以及支持多程的处理器在测试中无法体现出优势，单核心高频处理器的成绩更好。



Super π 100万位（1M）运算是最经典的测试，几乎所有的Super π成绩都以此作为基准

Super π 100万位的成绩

E3-1230	10.499秒
i5 2500K	10.405秒
i7 2600K	10.352秒
i5 2500K (OC 4.5G)	8.127秒
i7 2600K (OC 5G)	7.863秒

成绩说明：数值越小约好

Fritz Chess Benchmark支持多核以及超线程技术，更能体现出多核处理器的运算能力

Fritz Chess Benchmark的成绩

E3-1230 V2	13235千步/秒
i5 2500K	10238千步/秒
i7 2600K	13034千步/秒
i5 2500K (OC 4.5G)	13541千步/秒
i7 2600K (OC 4.5G)	16592千步/秒

成绩说明：数值越大越好

Fritz Chess Benchmark

Fritz Chess Benchmark是模拟一款国际象棋运算的测试软件，它是《Fritz9》这款国际象棋程序中的一部分。提到国际象棋，我们自然会联想到由IBM开发，用于分析国际象棋的超级电脑——深蓝，Fritz Chess能让普通X86计算机完成类似“深蓝”的工作——预测国际象棋的步法，是目前个人计算机上最好的步法计算和预测软件。

CineBench

作为CPU性能测试的权威软件之一，CineBench同Fritz Chess Benchmark一样，是很多用户以及评测人员用于评价一

款处理器性能的必备软件。CineBench使用针对电影电视行业开发的Cinema 4D特效软件引擎对图像进行渲染，从而对处理器性能和显卡进行测试。CineBench R11.5是目前最常用的软件版本，采用了块状渲染方式，与之前的R10相比，更加准确。



CineBench R11.5的成绩

E3-1230 V2	7.09pts
i5 2500K	5.37pts
i7 2600K	6.82pts
i5 2500K （OC 4.5G）	6.75pts
i7 2600K （OC 4.5G）	8.74pts

成绩说明：数值越大越好

CineBench能够对处理器的单核心、多核心、多线程以及显卡的OpenGL性能进行测试

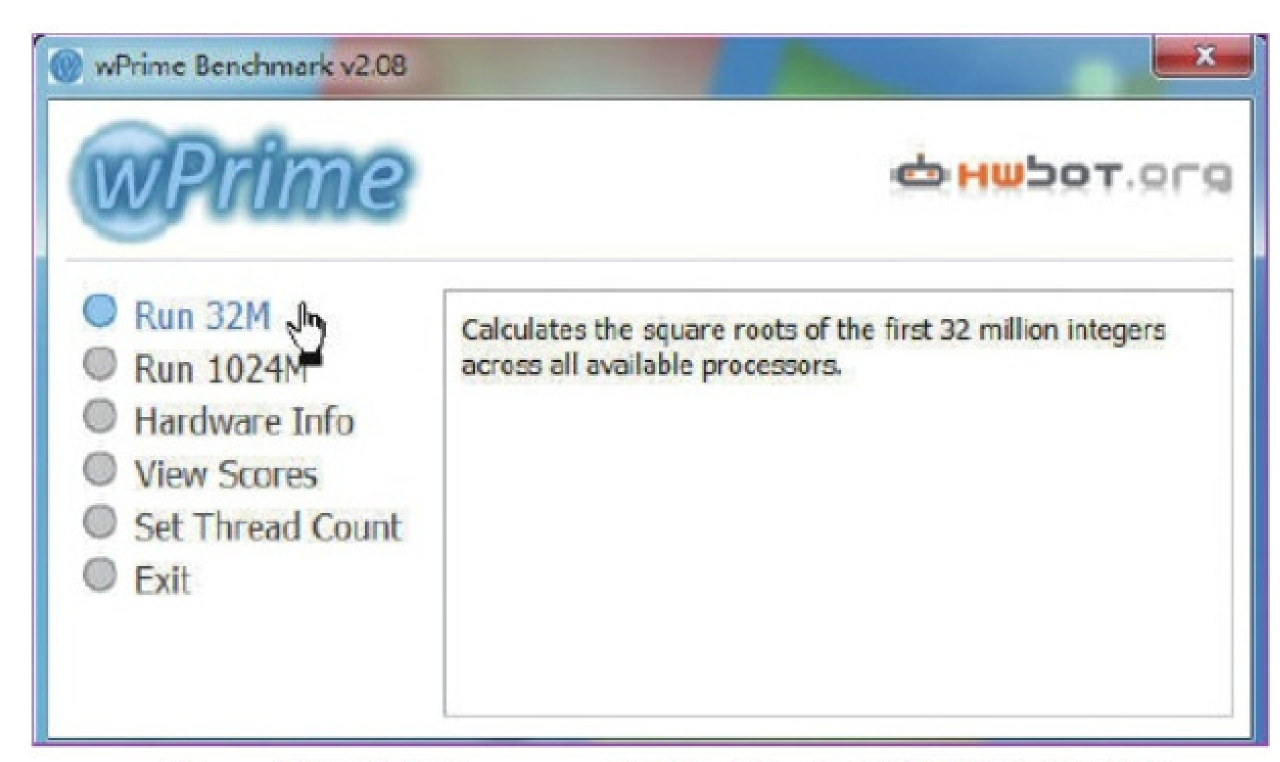
wPrime

wPrime是一款通过计算质数来测试PC运算能力等的软件（特别是并行能力），与Super π只能支持单线程不同的是，wPrime最多可以支持256个线程，因此更能反映出多核、多线程CPU之间的性能差距，在测试多核心处理器性能时比Super π更准确。CPU线程数量和主频高低都是wPrime得分的关键因素。

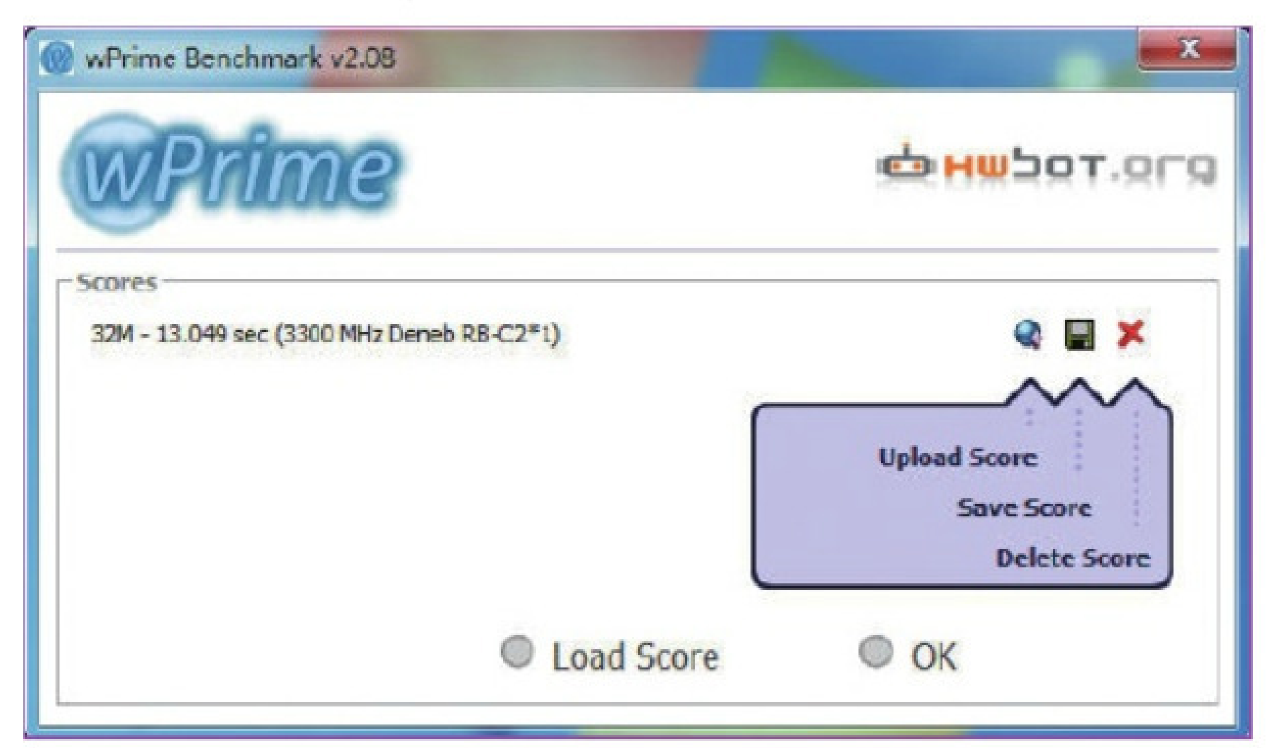
wPrime 32M的成绩

E3-1230 V2	11.23秒
i5 2500K	11.453秒
i7 2600K	11.36秒
i5 2500K （OC 4.5G）	8.751秒
i7 2600K （OC 4.5G）	8.74秒

成绩说明：数值越小约好



wPrime 32M位与Super π 1M位一样，是最经典的运算测试



测试完成后，需要点击"View Score"选项才能看到测试结果

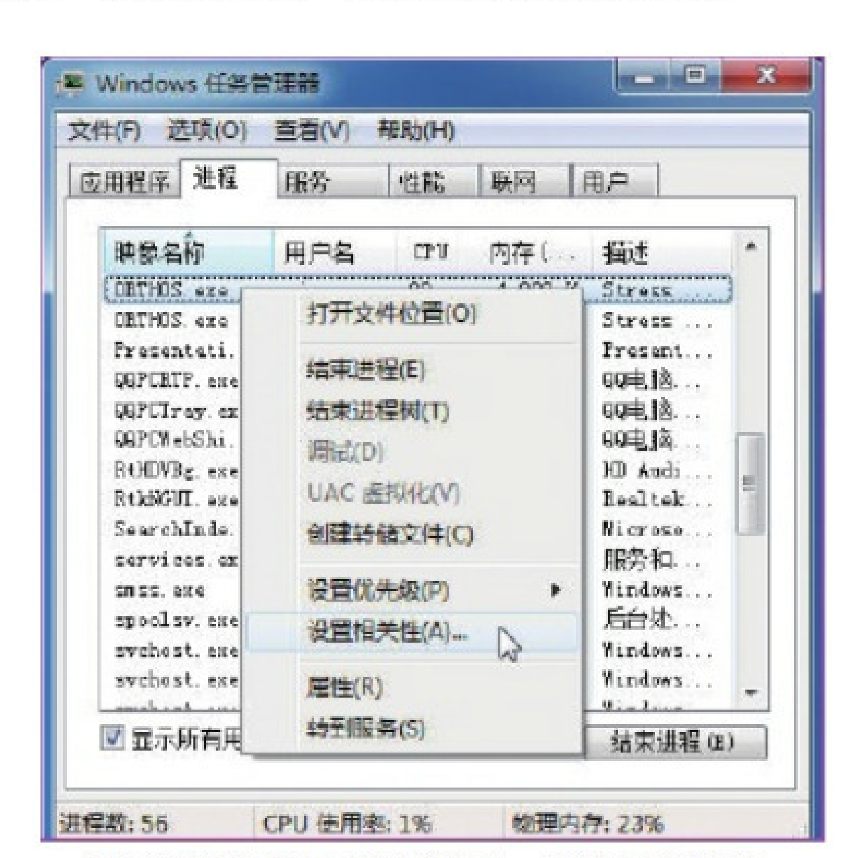
2. CPU稳定性测试

ORTHOS

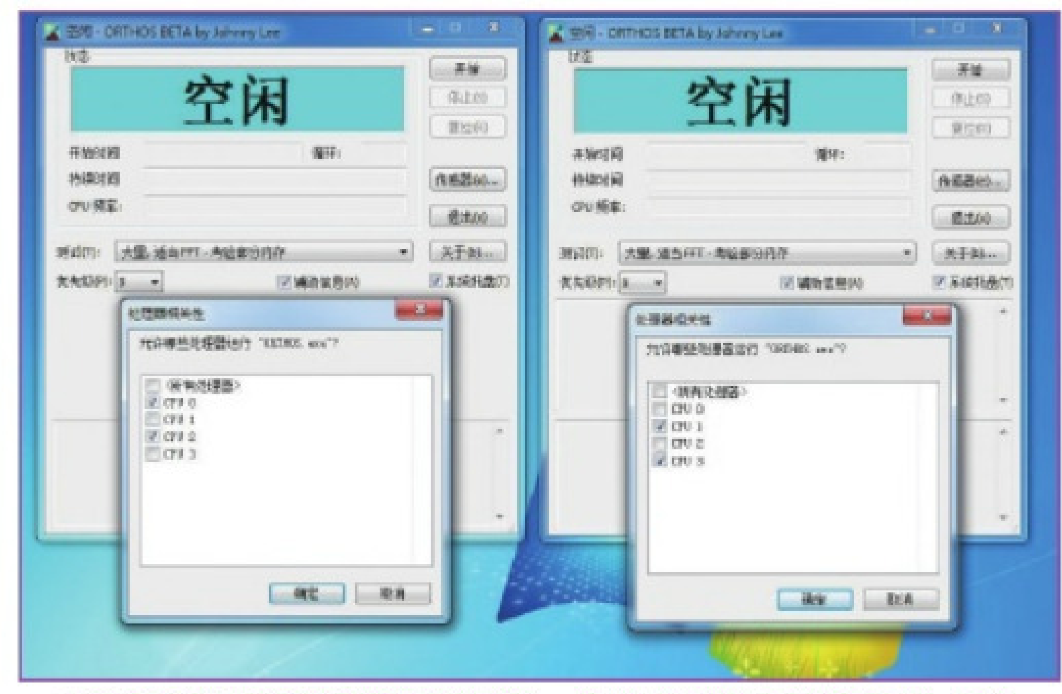
对于超频用户而言，通过拷机软件测试系统稳定性是必做的功课。Prime95作为稳定性拷机软件鼻祖，一度被人称为最严格的拷机软件。之后Johnny Lee利用Prime95的原理编写出Stress Prime 2004，它能让CPU满负载工作，从而测试CPU稳定性。Prime95和SP2004均只支持单线程，对多核处理器进行测试时，需要相应同时开启多个程序才能让CPU满载。ORTHOS作为SP2004的升级版应运而生，ORTHOS原生支持双线程运算，运行一个ORTHOS程序即可让双核处理器100%满载。

ORTHOS测试主要包括3种：

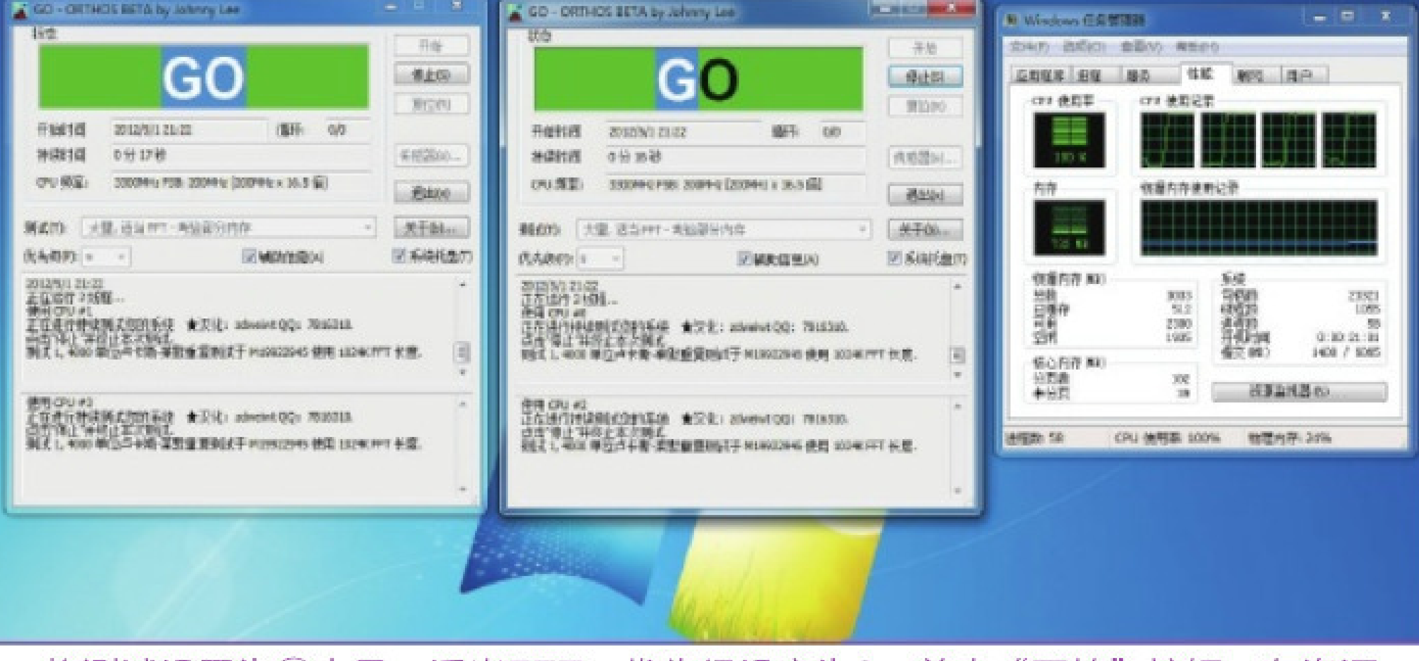
①少量FFT，只用于CPU稳定性测试，一般20分钟不报错，说明系统稳定。



要对四核处理器进行测试，首先打开两个ORTHOS，在Windows资源管理器"进程"中找到"ORTHOS.exe"，并选择"设置相关性"



由于ORTHOS支持双核运算，所以分别为两个ORTHOS设置两个处理器核心



将测试设置为②大量，适当FFT，优先级设定为9，单击“开始”按钮，在资源管理器“性能”中很快就能看见CPU 100%满载

②大量，适当FFT，这个选项很容易测试出CPU和内存的问题，一般测试20分钟不报错，就可以对内存进行超频。

③混合，用于对整机进行长时间高温稳定性测试，通常需要测试8小时以上。不过报错时很难确定是CPU还是内存问题，所以通常不用。

Linx

提起系统稳定性测试软件，不少用户都能随口说出Prime95、SP2004以及ORTHOS等，不过前两者只支持单线程运算，对于目前主流的双核、四核处理器都力不从心，虽然ORTHOS支持双线程运算，但在测试四核以上处理器时，除了需要同时运行多个程序，还要手动指定处理器核心，显得比较麻烦。Linx则是一款基于Intel Linpack数学核心库的稳定性测试软件，可以自定义测试的强度，只要运行一个Linx程序，就能让多核CPU满载。



“计算规模”和“使用内存”是关联选项，在内存足够的情况下，可以使用1000MB以上的内存，从而更加准确地测试系统稳定性。当然，计算规模越大，运行的时间也就越长，所以将“运行次数”设置为20次比较合适

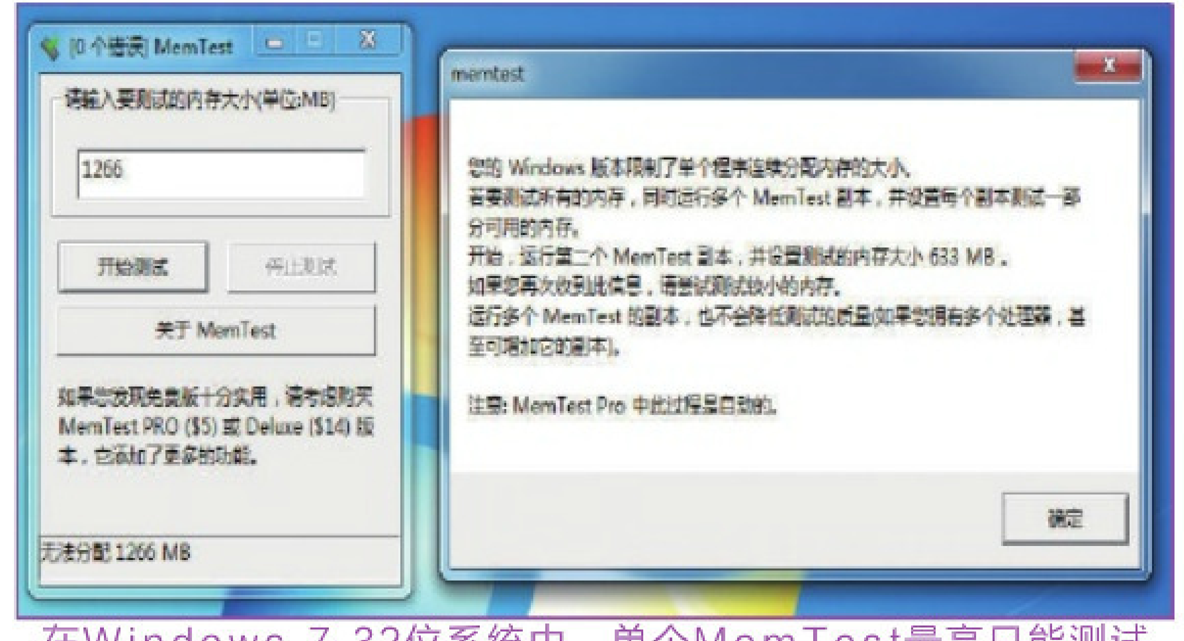
说明：通过烤机稳定性测试只是稳定的必要条件，不是充分条件。对于长期满载的平台，建议超频幅度不要大。如果想最大限度考验系统的稳定性，可以选择“所有”内存进行长时间测试，期间可能会出现假死情况。当然你还可以用“IntelBurnTest”对系统进行稳定性测试，这里不再赘述。

内存测试

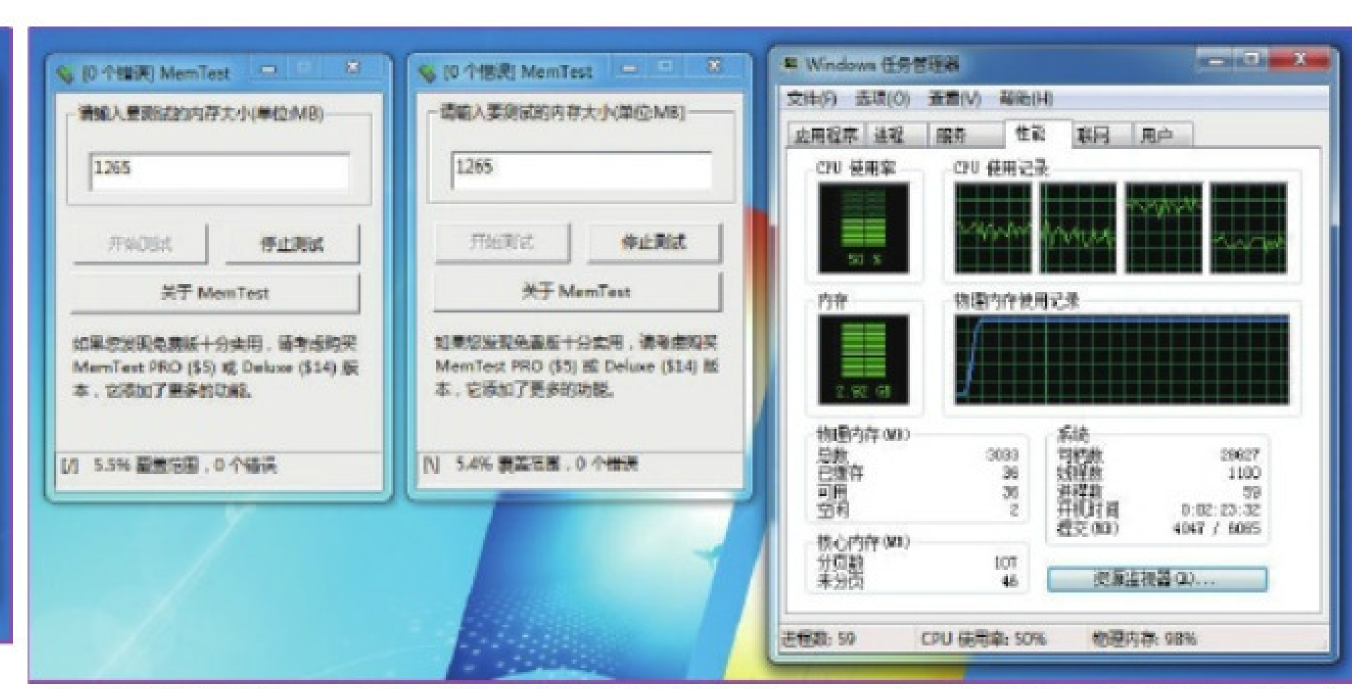
MemTest

随着30纳米级工艺的内存大规模量产，超频性能出色的内存成为新的卖点，并受到大家的追捧。内存频率的大幅提升，必定会对系统稳定性造成影响。不少用户会通过加压提高内存的运行稳定性，但让内存长期处于加压状态，必然会影响内存寿命。其实我们可以通过软件让内存满负载运行，从而找到让系统稳定的最低电压。MemTest就是一款能够在Windows下运行的内存负载测试软件。需要提醒大家的是，在运行MemTest之前，尽量关闭其他运行的程序，以便MemTest对所有内存进行测试。

在测试的过程中，MemTest会循环不断地对内存进行检测，如果内存出现不稳定情况，MemTest会弹出错误提示，如果用户没有超频，则说明内存本身体质存在问题，如果内存已经超频，用户需要降低内存频率或提高电压后重新测试。当左下角的覆盖范围达到200%，即对内存进行两次测试后，即可说明内存运行稳定。



在Windows 7 32位系统中，单个MemTest最高只能测试1265MB内存，如果设定值大于1265MB，软件会提示打开第二个MemTest。64位系统中单个MemTest最高能测试2047MB内存



对于32位系统，同时运行两个1264MB的MemTest，让物理内存占用率超过95%以上，就能很好的测试内存的稳定性

显卡测试

1. 显卡性能测试

3DMark

在PCMark 06发布一年后，Futuremark迫不及待地推出了新版3DMark测试软件，和PCMark Vantage一样，3DMark也改变了命名方式，不再以年份做结尾。与3DMark05专属于DircetX 9显卡类似，3DMark Vantage是为DirectX 10显卡量身打造的，它包括两个图形测试项目、两个处理器测试项目、6个特性测试项目，其中处理器测试项目加入了对人工智能(AI)和物理加速的专门测试。

之前的3DMark需要用户手动设置AA（全屏反锯齿）、AF（各向异性过滤）以及分辨率等选项，由于不同的用户所设置的参数不同，3DMark测试所得的分数存在很大差异性。3DMark Vantage在预设上做了很大改进，系统提供了Entry(E)、Performance(P)、High(H)、Extreme(X)4种不同等级的预设参数分别对应入门、性能、高端以及发烧4种不同需求的用户。测试结果也变成了字母加数字的组合形式，从而更细致地反映系统性能等级。预设参数的好处之一是提供一个测试的基准点，让3DMark可以更公平地进行平台测试。此外，预设参数还免去用户设置参数的烦恼。当然，预设是针对图形测试划分，不影响处理器测试部分和其他特性测试项目。

3DMark Vantage Performance的成绩

GTX 560 Ti	21710
GTX 470 1280MB	18955
HD 6950 2GB	19457
HD 6870 1GB	17813
HD 6850 1GB	15007

成绩说明：数值越大越好




3DMark 11在界面上再次做出了改进，相比Vantage的4种测试模式，3DMark 11精简到评测环境最常用的3种：Entry、Performance以及Extreme



在Advanced（高级）选项中，用户可以对测试项目及测试Demo的详细图形设定进行调试，在界面的右上角同样有运行按钮，如果你的设定和默认设定不符，那么按钮上就会显示运行自定义设定，并且无法得出标准得分

2010年的最后一个月，Futuremark推出了3DMark 11，作为业内公认的专业游戏3D图形性能测试工具，3DMark 11迅速成为衡量市面上所有游戏显卡和PC平台的标准型测试项目。新版同3DMark Vantage一样，没有依照发布年份进行命名，而是以微软的DX版本作为数字后缀，从而证明3DMark 11是一款为DirectX 11显卡而生的系统测试软件。3DMark 11在测试环境中加入了曲面细分、景深、表面照射、通用计算等DirectX 11中新加入的技术。3Dmark 11的发布给DirectX 11时代的显卡带来了新的衡量标准，相比前一代产品，3Dmark 11的公正性也有了不错的提升。它刚推出时，对显卡性能的超高要求也使其被称为新一代显卡“杀手”。

3DMark 11 Performance的成绩

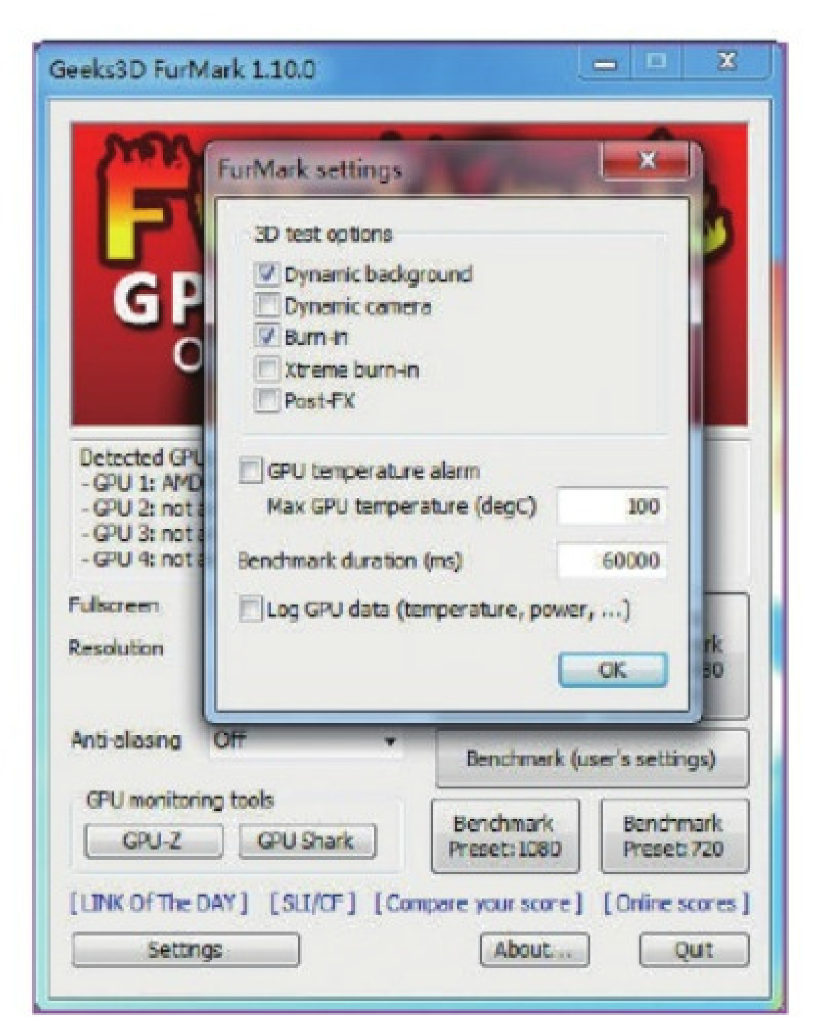
GTX 560 Ti	4890
GTX 470 1280MB	4329
HD 6950 2GB	4798
HD 6870 1GB	4344
HD 6850 1GB	3511

成绩说明：数值越大越好

2. 显卡稳定性测试

FurMark

FurMark是oZone3D开发的一款OpenGL基准测试工具，通过皮毛渲染算法来衡量显卡的性能，同时还能借此考验显卡的稳定性。原本FurMark只是用来测试显卡的OpenGL效能，但是因为它可以让显卡跑出任何游戏都达不到的高温，后来逐步作为烤机软件用于测试显卡的散热和超频后的稳定性。可以毫不夸张的说，只要FurMark测试通过的显卡，在稳定性上都不会存在任何问题。这款软件目前有简体中文界面可选，使用起来更为方便。





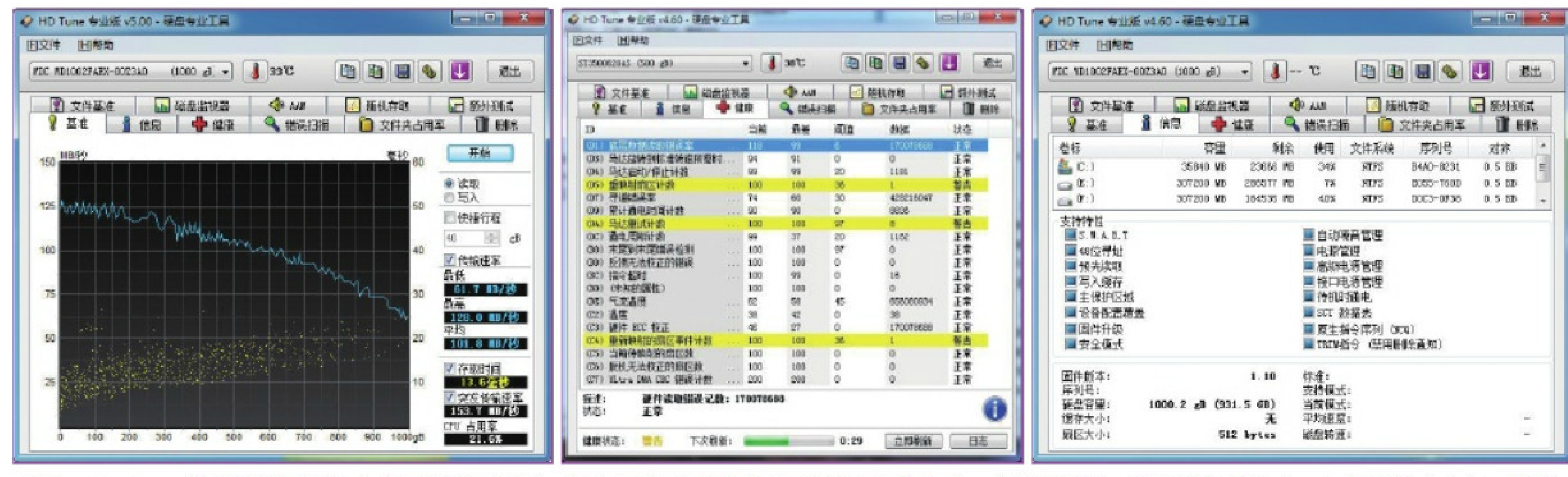
左图：“Settings”中的“3D test option”包含了5种模式，为了让显卡长时间保持稳定高负载运行，建议勾选“Dynamic Background”和“Burn-in”。需要说明的是，即便是普通的“Burn-in”模式，显卡负载也相当之高，当然你还可以勾选“Xtreme burn-in”进行极限测试

右图：FurMark测试的同时，可打开软件附带的GPU监控软件“GPU-Z”，实时了解和记录显卡的时钟频率、负载、温度以及电压情况

硬盘测试

HD Tune

HD Tune是一款磁盘性能诊断测试工具，它可以检测硬盘的实时读写速度、突发数据传输率、数据访问时间、CPU使用率、温度以及健康状况，此外，还能显示硬盘固件版本、序列号、容量、缓存大小以及当前的Ultra DMA模式。HD Tune所提供的AAM控制还能让用户在“低噪音”和“高性能”模式中随意调节，从而实现静音效果。



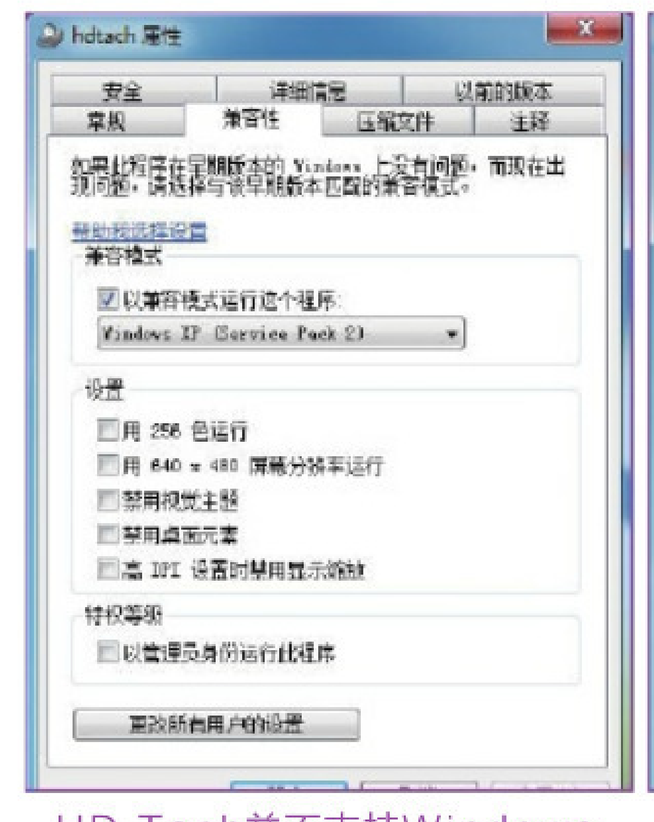
左图：HD Tune基础测试是最经典的硬盘读取测试，蓝色的曲线还能反映硬盘读取的稳定性，曲线越平稳，说明读取越稳定。如果曲线有大沟，排除杀毒软件或运行其他程序影响的话，说明硬盘读写稳定性较差

中图：曾经的三黄门就是由HD Tune检测出来的，让无数用户揪心

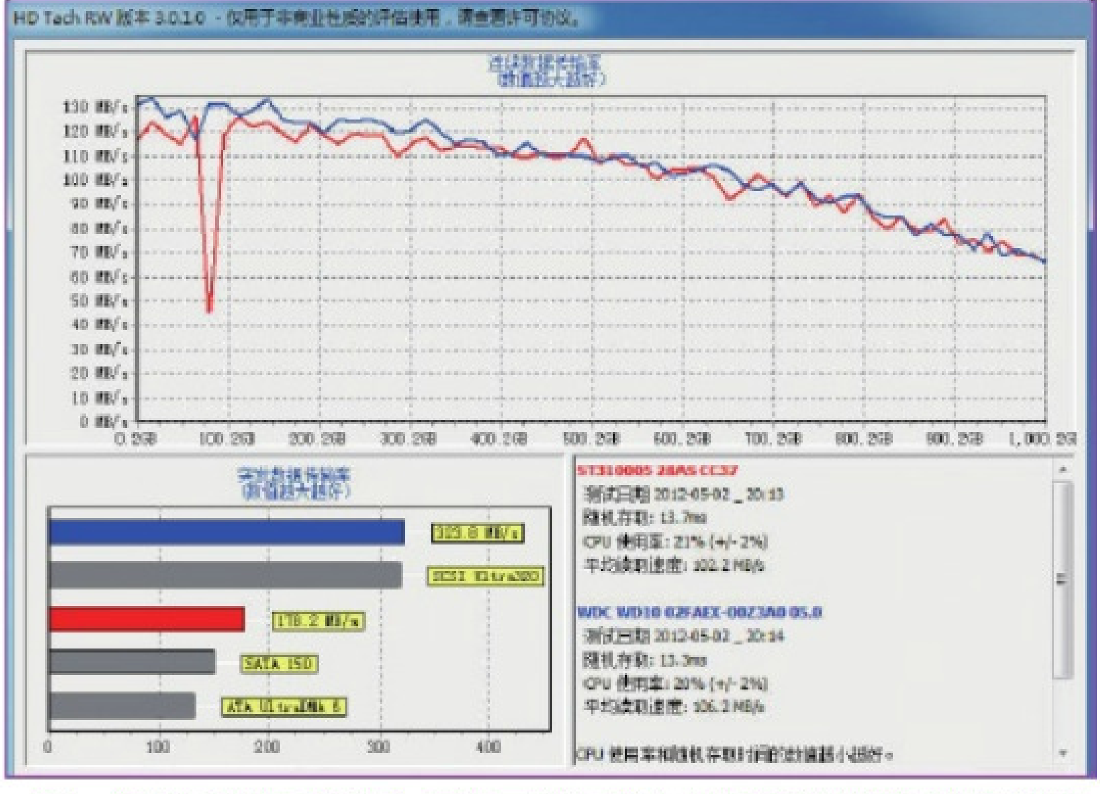
右图：对于AMD平台而言，HD Tune还能证明是否成功开启AHCI功能

HD Tach

HD Tach是一款专门用于检测硬盘存取速度、存取时间等硬件指标的检测软件。与HD Tune不同的是，HD Tach不依赖于文件系统，曲线成绩基本相当于硬盘内部传输速率测试，但在实际应用中，很少有机会能达到内部传输速度。虽然HD Tach测试的数据过于理想化，不过它能够较好地反映出磁盘本身性能，因此在评测硬盘性能方面具有相当的权威性。



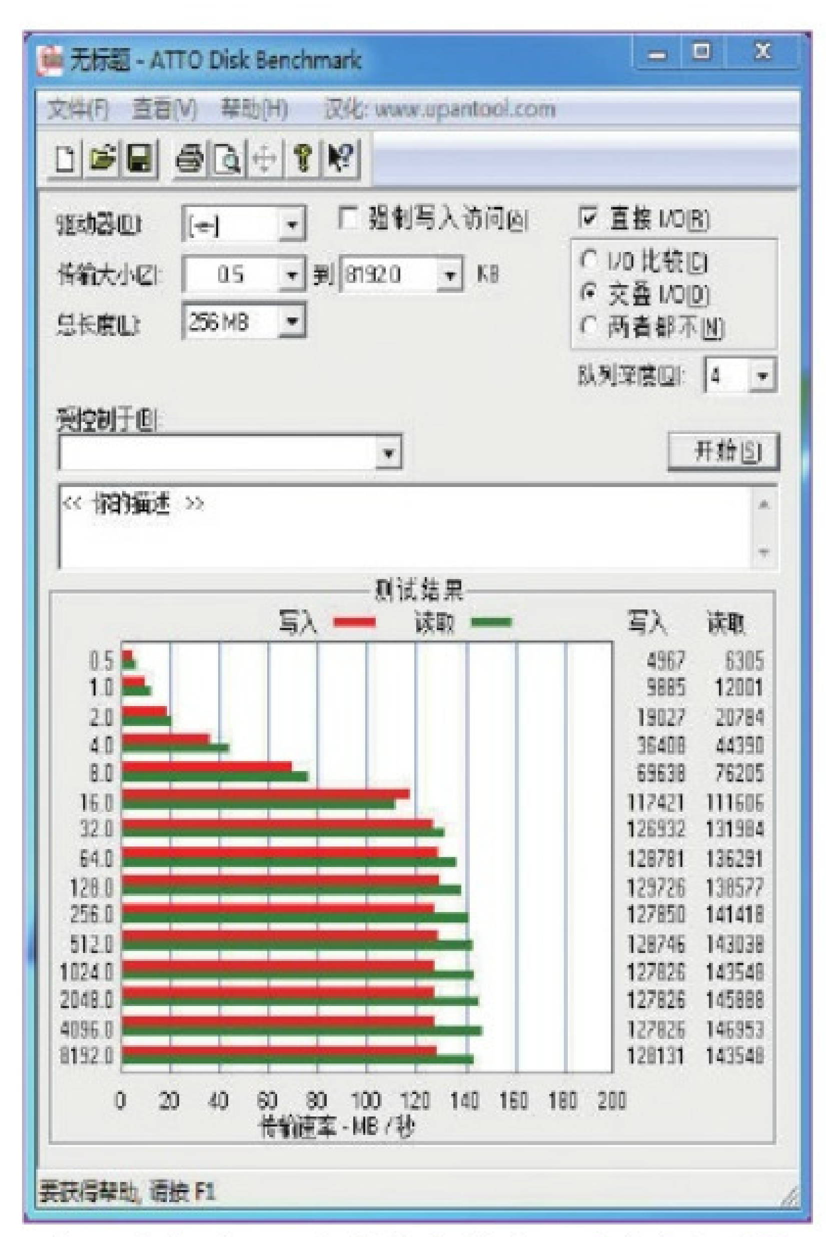
HD Tach并不支持Windows 7，但可以使用兼容模式运行



点击“对比其他驱动器”不仅可以加载本机保存过的测试结果进行对比，也可以加载HD Tach数据库中其他硬盘的测试结果进行对比

ATTO Disk Benchmark

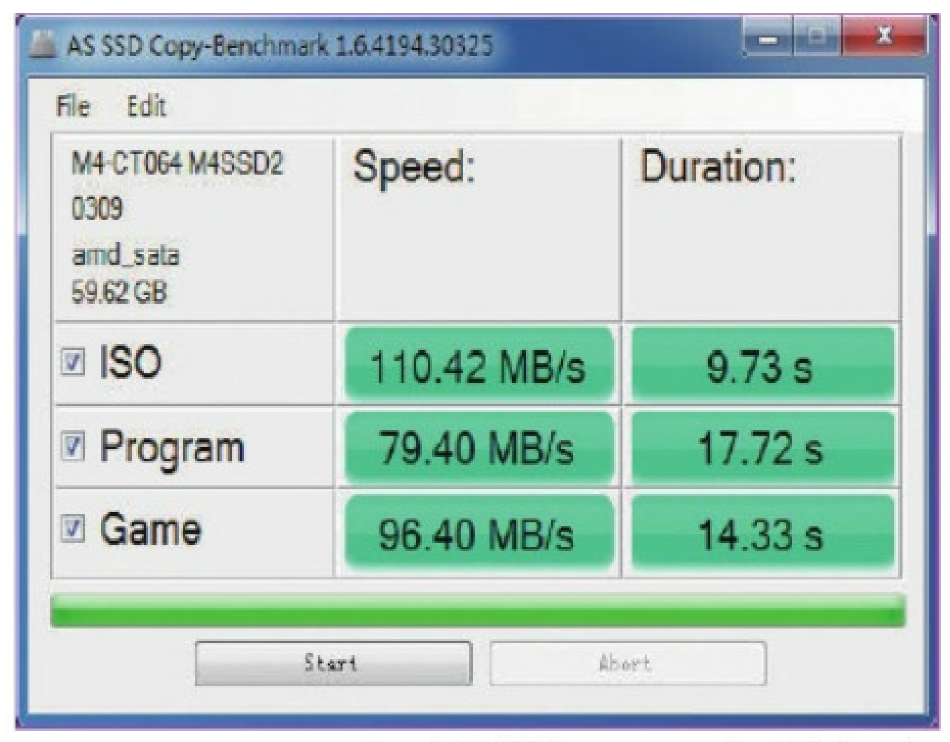
ATTO Disk Benchmark是由ATTO公司出品的一款磁盘性能测试工具，数据包最大支持2GB，文件块支持从0.5KB到8192KB。通过ATTO Disk Benchmark测试可以很好的反映出磁盘对从0.5KB到8192KB不同大小文件的读写速度，正是如此，ATTO Disk Benchmark在U盘、存储卡等速度测评软件中很具权威性。



由于磁盘对不同大小的文件读写速度有很大差别，ATTO Disk Benchmark按照文件大小测试的方式对U盘、存储卡很适用

AS SSD Benchmark

AS SSD Benchmark是一个专门为固态硬盘设计的测试软件。它可以测试出固态硬盘的持续读写性能，包括4K读写测试、4K-64Thrd多线程测试，以及延迟时间。测试成绩支持MB/S、IOPS两种不同形式。需要注意的是，由于AS SSD



AS SSD Benchmark还附带模拟ISO、程序和游戏3种实用性拷贝测试



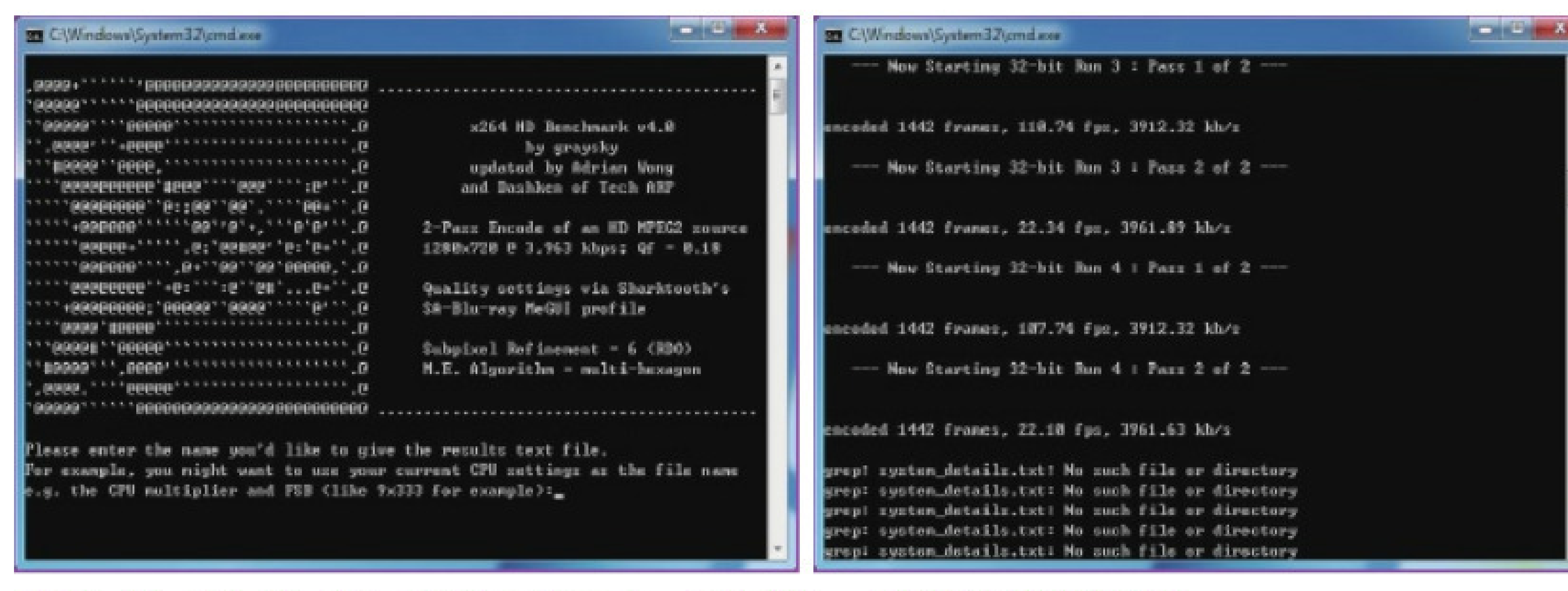
4K扇区是否对齐对于AS SSD Benchmark的测试成绩有很大影响，如果左上角固件下面显示绿色“OK”字样，则说明磁盘已经4K对齐

Benchmark默认只使用随机压缩的数据模型，无形中将DuraWrite技术扼杀，使得采用SandForce技术的固态硬盘成绩较低。

多媒体测试

x264 HD Benchmark

虽然如今GPU大打硬解高清视频招牌，但随着多核处理器的普及，CPU的软解高清视频的能力也越来越强。x264 HD Benchmark是一款用于测试CPU软解高清性能的软件，通过将影片编码、转码为x264，测试CPU的高清视频处理能力。需要提醒大家，在安装x264 HD Benchmark之前应先安装AviSynth。



左图：第一次运行x264 HD Benchmark，需要输入一个测试结果的文件名。
中图：x264 HD Benchmark会进行4次编码、转码测试，每次测试包含PASS1和PASS2两部分，其中的PASS1着重测试CPU的核心运算能力，PASS2则考察CPU的缓存速度和内存控制器效率。
右图：测试完成后，点击回车键，x264 HD Benchmark会以文本形式显示测试结果。

```
x264 HD BENCHMARK 4.0 RESULTS

Please do NOT compare it with older versions of the benchmark!
Please copy/paste everything below the line to to report your data
to http://forums.techarp.com/reviews-articles/26363-x264-hd-benchmark-4-0-a.html

^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Results for x264.exe r1913
--------------------------

Pass 1
------
encoded 1442 frames, 104.41 fps, 3912.32 kb/s
encoded 1442 frames, 110.88 fps, 3912.32 kb/s
encoded 1442 frames, 110.74 fps, 3912.32 kb/s
encoded 1442 frames, 107.74 fps, 3912.32 kb/s

Pass 2
------
encoded 1442 frames, 22.43 fps, 3961.49 kb/s
encoded 1442 frames, 22.30 fps, 3961.25 kb/s
encoded 1442 frames, 22.34 fps, 3961.89 kb/s
encoded 1442 frames, 22.10 fps, 3961.63 kb/s

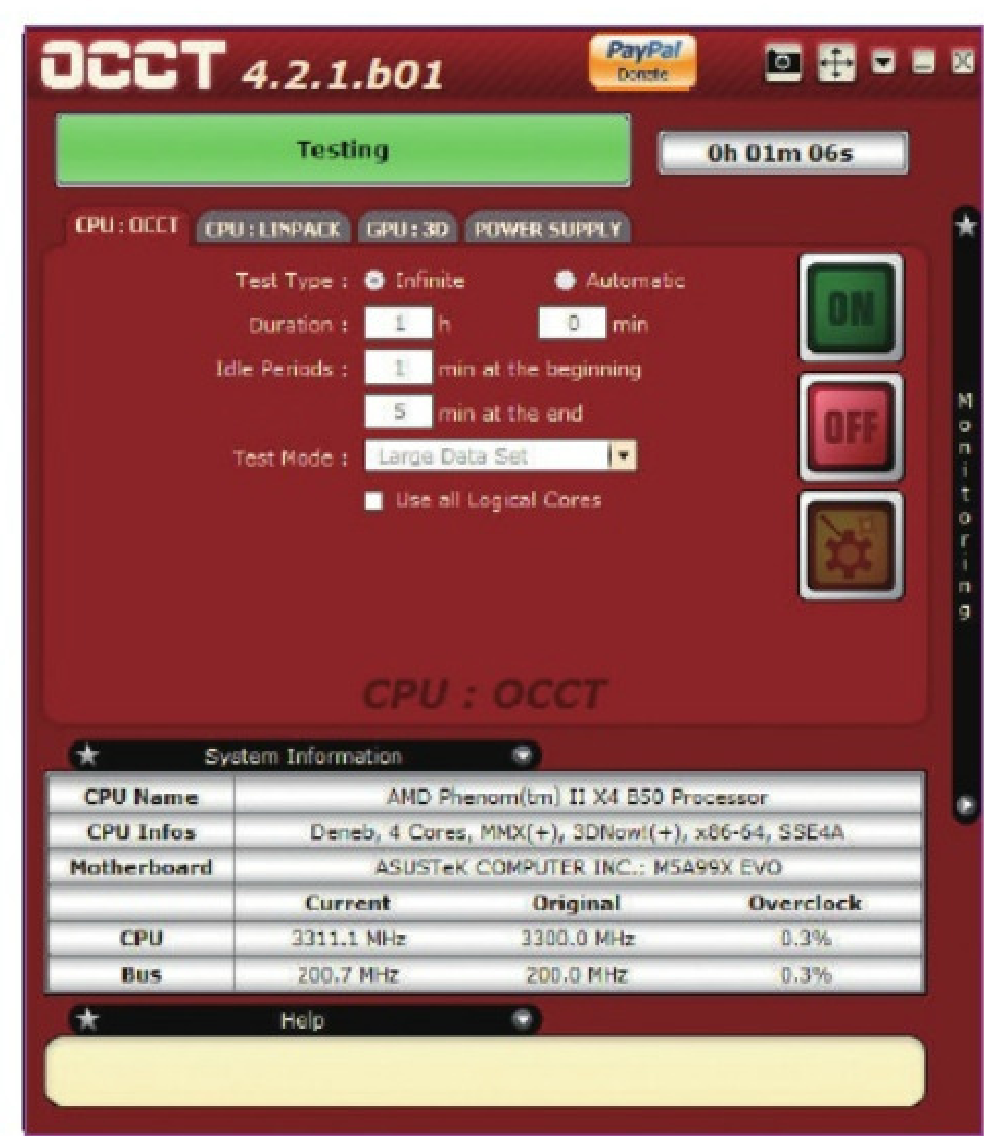

System Details
--------------
```

电源测试

OCCT

如果说CPU是个人电脑的心脏，那么电源就是个人电脑的动力之源。如今硬件性能不断提升，使得用户对电源的要求也在不断提高。如果电源无法承受负载，轻则不断重启，重则烧毁硬件。对于普通人而言，我们不可能像专业评测人员一样，使用仪器测试电源的性能和稳定性。OCCT可以让电脑满负载运行，同时监控电源各电压输出的波动。用户可以根据测试结果的曲线图判断被测电源的大概品质。

需要说明的是，为了保证输出电压的稳定性，ATX电源内部设计了一套补偿电路，能够根据输出电压下跌的幅度自动进行补偿来抵消输出电压的下降，因此各路电压在输出时允许在一定范围内进行波动，但是正电压波动范围在-5%～+5%，负电压波动范围则在-10%～+10%之间，而OCCT只能测试出正电压的波动。





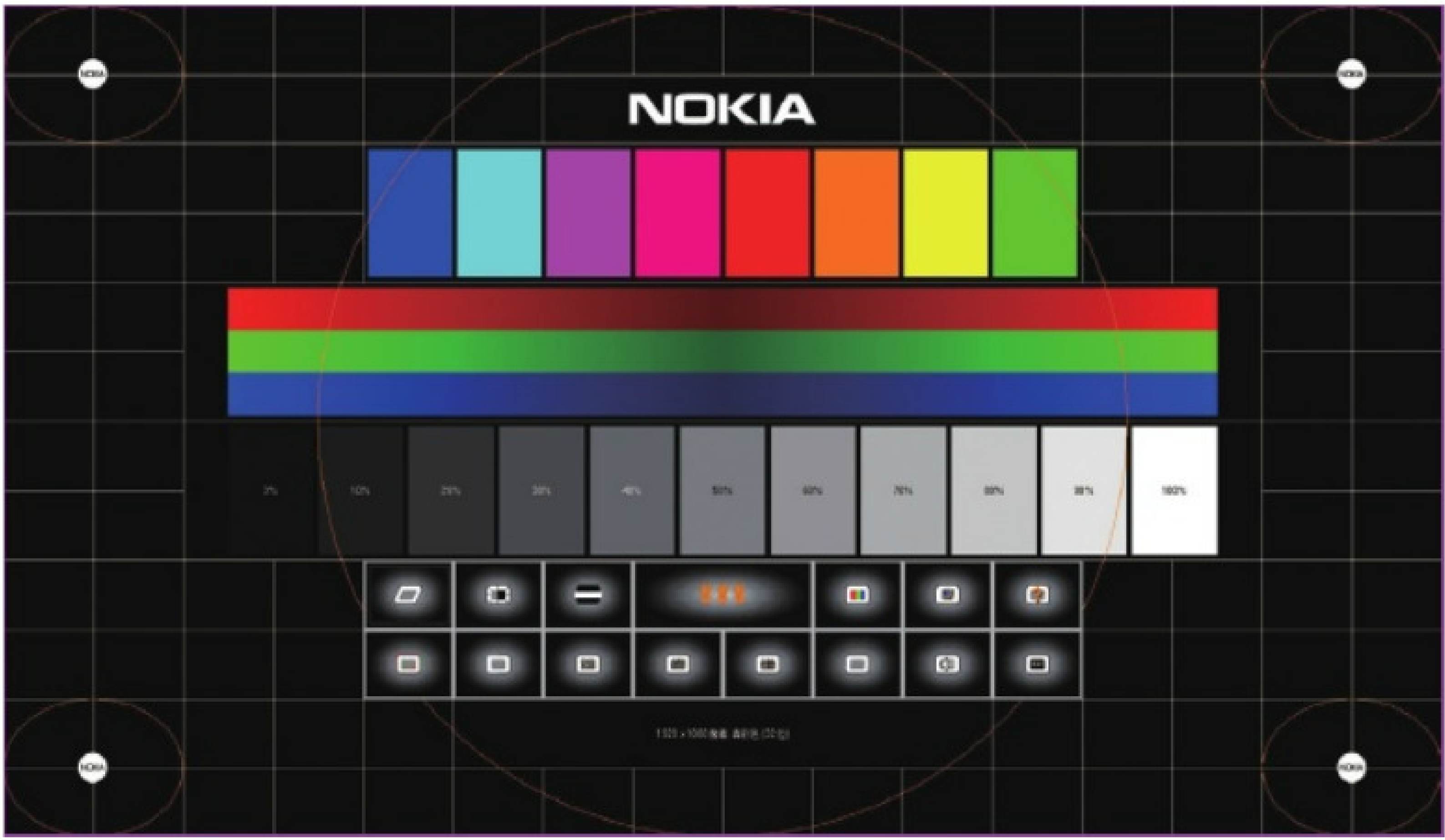
左图：OCCT测试类型包括Infinite（无限）和Automatic（自动）。选择Infinite模式后，OCCT会一直满负载测试直到出现错误提示，而选择Automatic模式，可以在“Duration”栏设置测试时间，在“Idle Periods”栏设置空闲周期，让电源负载动态变化

右图：OCCT的监测面板会显示CPU、内存占用率、CPU核心温度，以及电源电源各路输出电压的波动情况

显示器测试

NOKIA Monitor Test

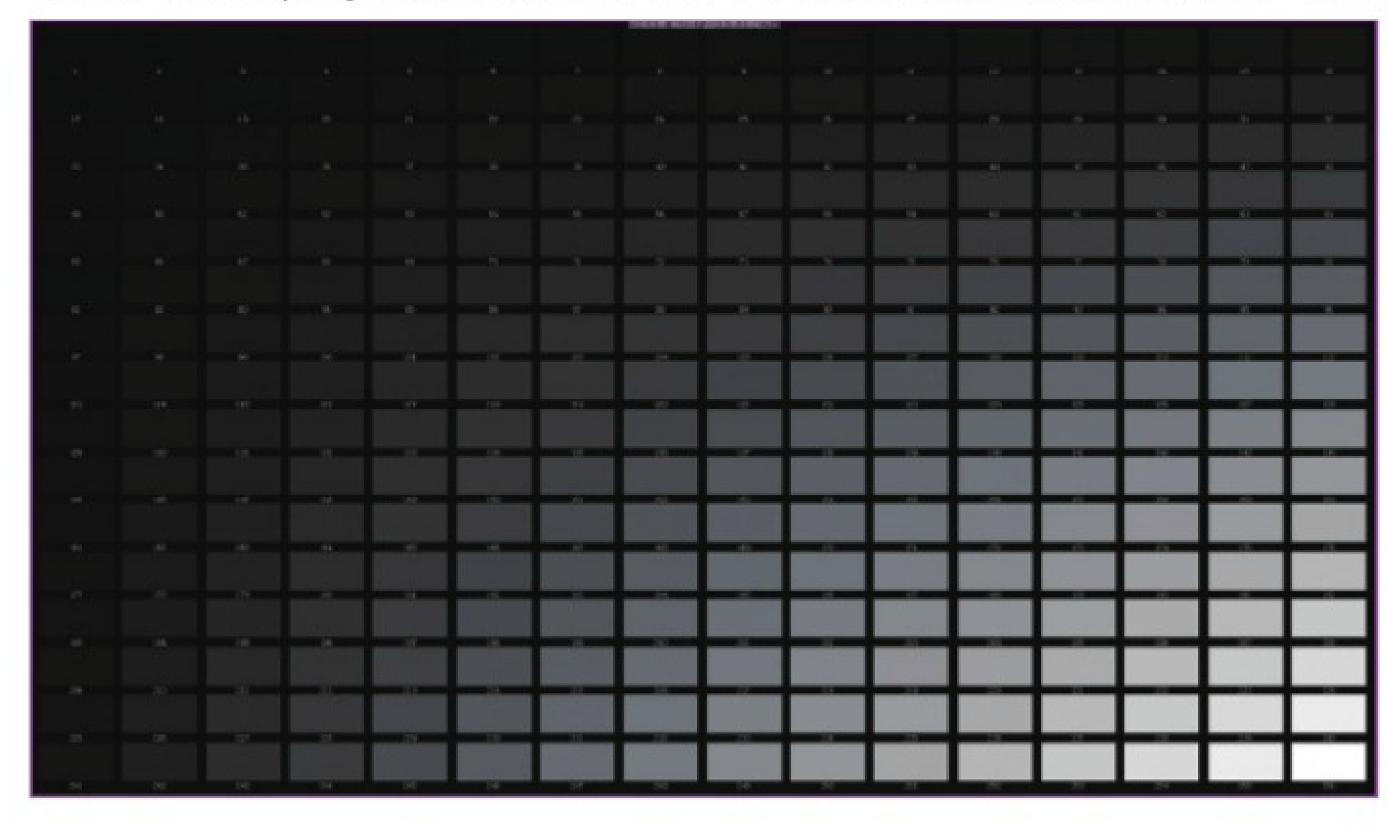
在选购显示器时，用户通常会根据自己的需求对其指标有所侧重。对于文字工作者，文本清晰度尤为重要，对于图像处理者，会注重色彩的真实还原，对于制图设计者，就不允许图像出现任何扭曲。那么如何挑选一款满足自己需求的显示器呢？NOKIA Monitor Test是一款由NOKIA公司出品的专业显示器测试软件，功能很全面，包括了测试显示器的亮度、对比度、色纯、聚焦、水波纹、抖动、可读性等重要显示效果和技术参数。



NOKIA Monitor Test经典的面板界面，下方共有11个测试选项

DisplayX

由于液晶显示器不同于普通CRT显示器，除了色彩以外，还需要检测坏点、亮点以及响应时间等。DisplayX就是这样一款显示器性能检测软件，它在兼顾NOKIA Monitor Test的功能上加入了不少针对LCD的测试项目。DisplayX提供了“常规完全测试”和“常规单项测试”两种检测模式，前者会对显示器的所有指标进行全面检测，耗时较长，后者可以对显示器的某项指标有针对性检测。为了让检测更加准确，在测试液晶显示器前，需要进行30分钟预热，让元件达到正常工作状态。值得一提的是，在DisplayX的各项检测画面中，顶部都有测试结果说明，即使你对显示器检测一无所知也不用担心不会使用。





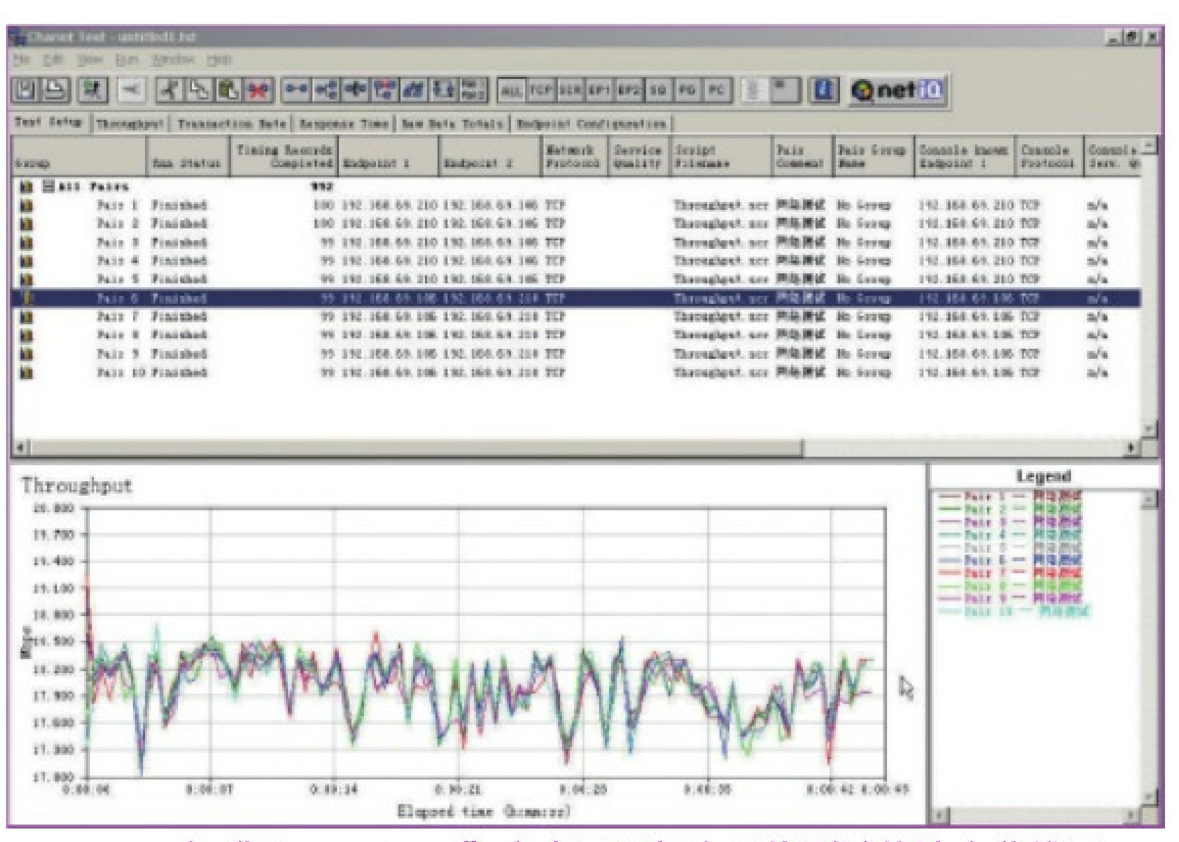
左图：256级灰度测试能体现出显示器的灰度还原能力

右图：延迟时间测试中会出现3个运动的小方块，其中运行轨迹显示正常且无拖尾的小方块对应的时间，就是液晶显示器的最快响应时间

网络测试

Chariot

Chariot是目前世界上唯一认可的应用层IP网络及网络设备的测试软件。Chariot通过产生模拟真实的流量，采用端到端的方法，对包括有线，无线，局域，广域网络及网络设备进行测试。此外，Chariot还可以进行网络故障定位，测试吞吐量，反应时间，延时，抖动，丢包情况等。Chariot和一般的在线监测系统有本质上的不同，前者采用主动式监视及定量测量，后者采取被动式监视定性测量。Chariot被世界众多的知名企业、运营商、制造商和评测实验室所使用，包括AT&T、北京通信、Cisco、IBM、Intel、Lucent、Tolly、中国信息产业部计量中心等等，已经成为应用层性能测试的权威工具。



在“Throughput”中会显示每次网络测试的速度曲线图

QQ电脑管家

对于普通用户而言，使用专业网络测试软件的意义并不大。普通用户更多关注的不是网络参数，而是实际应用中网速快慢，如打开网页速度，无线网络是否被人蹭网等。QQ电脑管家工具箱中的“上网”功能就能很好满足普通用户对网络测速、流量监控、网速限制以及无线网络保护等方面的测试需求。

笔记本平台测试

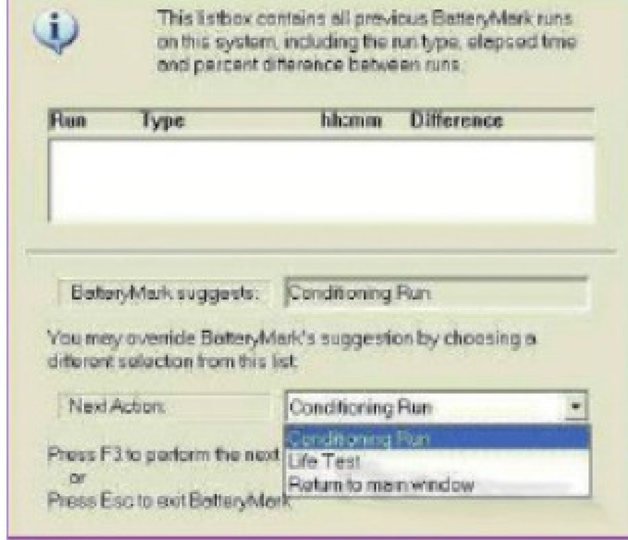
BatteryMark

随着Intel超级本的推出，笔记本逐步进入到超便携、高性能时代。与笔记本性能不断提升不同的是，笔记本电池的发展却相对比较缓慢，市场上也出现了不少无法达到标称运行时间的笔记本。很多笔记本用户都非常想了解自己的电池到底能工作多长时间，以免出现急需使用，电池却“罢工”的情况。那么如何才能正确了解电池的使用时间呢？由于在不同运行环境中，耗电情况不同，所以需要使用专业测试软件对电池进行测试。

BatteryMark是一款笔记本电池使用时间权威测试软件，能测试笔记本在一般负荷和最大负荷下的使用时间。BatteryMark利用内建的4个引擎（Graphics engine，Processor engine，Disk engine，Think engine），模拟实际的操作情况来消耗电池的电量。在测试的过程中，BatteryMark每过2～3分钟就会将记录一次测试的数据。当电池彻底到消耗殆尽，电脑自动关闭之前最后一次保存的结果就将作为最终测试结果。







左图：为了使BatteryMark测试的成绩更加准确，在测试前，需要关闭屏幕保护程序，同时将电源管理中“使用电池”选项全部设置为“从不”
中图：点击“RUN”开始测试，会对笔记本进行检测，当所有检测通过后，BatteryMark才开始测试
右图：它提供了“Conditoning Run”和“Life Test”模式，前者为全负荷模式，会调用前3个引擎，模拟笔记本长时间处于大工作量状态，后者还会调用第4个引擎，用以模拟日常应用情况，耗时更长

MobileMark测试软件列表

InterVideo WinDVD 8.0
Internet Explorer 7
Adobe Photoshop CS2
Adobe Reader 7.0
Adobe Illustrator CS2
Macromedia Flash 8.0
Microsoft Excel 2003
Microsoft Outlook 2003
Microsoft PowerPoint 2003
Microsoft Word 2003
Microsoft Project 2003
WinZip 10.0
Apple Quicktime 7.1

MobileMark

MobileMark是一款由BAPCo公司开发的笔记本测试软件，目前最常用的版本是MobileMark 2007。它采用模拟实际运行环境（包括办公、媒体制作、DVD播放、阅读、无线上网）的测试方法，计算出笔记本的性能和电池续航能力。MobileMark2007为了同时兼顾性能和电池续航的科学测试方法，依旧采用了多停歇测试方案，一台高性能的笔记本可以更快的完成脚本测试，从而获得更长的停歇时间。

了解了这么多测试软件，大家是不是对我们硬件栏目中提供的各种测试数据有了更深的了解，并且开始手痒痒了呢？本文提到的测试软件，大部分都是免费或提供试用版的，马上下载开始考验自己的爱机吧！



时值六月，夏日已至。

漫长的暑假即将开始，今年，你又会选择什么方式度过这段逍遥时光呢？

■北京 坏香橙



普罗旺斯的地中海之梦：La Sardina St.Tropez

哇哈哈哈哈，终于到夏天啦！

蓝天！碧海！凉风习习的沙滩！

西瓜！排球！摇曳生姿的比基尼靓影！

哈哈哈这番美景岂有不留影的理由……咦，那位长着8块腹肌的魔鬼筋肉人兄台，您瞪我是要做啥？

嗯，在如此大好度假时光带上一堆“长枪短炮”镜头在海滨浴场肆无忌惮地架起相机拍照，下场十有八九便会是如此“刻骨铭心”。

——别傻了，朋友，在这种“不浪漫毋宁死”的场合依然坚持“毒德大学”的学院派摄影原则可不是什么明智之举。至少在今天，咱们还是来换换口味吧，怎么样？



简洁的造型加上清爽的配色，即便是女生也会对它动心吧



留意机身上色彩鲜艳的拼贴，那可是货真价实的彩色帆布喔



镜头盖同样采用了明快鲜艳的风格，非常赞



多种配色方案，必有一款适合你我

为了迎合即将到来的夏日旅游网际消费潮流，就在不久前，著名LOMO相机大厂Lomography秉承自家“不卖技术只卖情调”的风格，大张旗鼓地推出了一系列应季产品——“La Sardina St.Tropez”。从这个系列机型的命名上，我们不难揣测出Lomography的商业居心：Sardina的意思是沙丁鱼，配上方方正正的机身和明快鲜艳的配色风格，稍具情调的朋友都不难想到“沙丁鱼罐头”这个让人莞尔一笑的噱头；至于St.Tropez所指的则是位于法国南部的著名旅游渔港圣托培。想象一下吧，捧起这样一架充满地中海气息的LOMO相机，逍遥地在蔚蓝海岸的沙滩上漫步会是多么惬意的体验？没错，这就是“La Sardina St.Tropez”要传达给你我的讯息！

虽然我们无法期望可以通过这种使用35毫米胶卷的简易器材拍摄出获得普利策新闻摄影奖的作品，但这又有什么关系呢？有时候，无拘无束悠闲自在的风格才是值得我们追求的影像记录方式，不是吗？

夏日之旅正在召唤我们，诸位朋友。让这个耀眼的季节成为你我记忆中的难忘一页吧！

相关链接：

http://shop.lomography.cn/cameras/la-sardina-cameras/la-sardina-beach-editions/la-sardina-camera-st-tropez

汽水也疯狂

OK，相机已经选择完毕，接下来该去前往沙滩留影啦……不过且慢，我们是否还需要一些附属装备？

不，我所指的并不是沙滩裤、太阳镜还有防晒油这些司空见惯的玩意。想想看，站在烈日当头的沙滩上，大汗淋漓之余你最渴望的是什么？当然是一瓶沁人心脾的汽水啦。



留意标签上的花体字，相信自己的判断力

什么？你说你已经彻底厌倦了便利店那些千篇一律的碳酸饮料，从可口可乐到胡椒博士统统看不上眼？没关系，来自日本饮料公司Lester's Fixins的新产品可以满足你的探索欲和好奇心——看看这家厂商推出的汽水口味吧：甜玉米（似乎还可以接受）、花生酱与果冻（什么？）、培根（没搞错吧？）和水牛城烤鸡翅（天哪！）。值得庆幸的是，这些口味让人魂飞魄散的饮料至少不是我们第一印象中的“成品食物精华萃取液”（谢天谢地！），不过话又说回来，除了“整人游戏道具”之外，我完全无法想象这些不祥之物还有什么更合理的用途……

相关链接：

http://www.odditycentral.com/pics/soda-maker-puts-bacon-buffalo-wings-in-a-bottle.html

看，这些属于炎炎夏日的杯中趣味！

没错，在这个漫长酷热的季节里，再也没有比来上一杯挂着凝霜的冷饮更让人酣畅淋漓了。

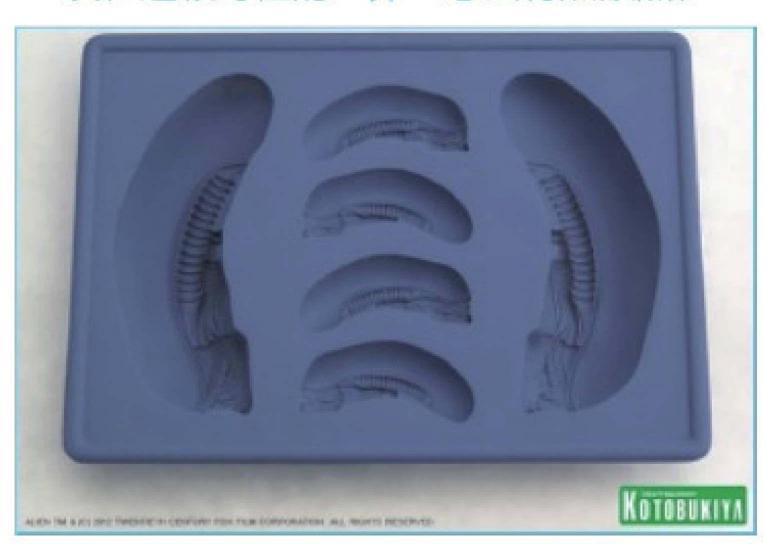
当然，要想实现这种体验，冰箱肯定是必不可少的……不过，相比于直接把易拉罐丢进冷藏室中降温，往半满的饮料杯里添上几枚冰块似乎是个更好的主意——还记得U2乐队的那首“I will follow”吗？那种晶莹剔透的冰块轻撞杯壁的清脆声响实在是让人难忘呢。

遵循惯例，每年的夏季都会有不少稀奇古怪的制冰模子上市，接下来，就让我们一起来瞧瞧今年又有哪些新品种隆重登场吧——

相关链接：http://www.neatoshop.com/catg/Ice-Trays



咦，这颗奇怪的“卵”怎么有点眼熟？



同一系列的相关产品——这下子应该认出来了吧？没错，利用这个日本KOTOBUKIYA公司出品的模子，我们可以轻松制作出《异形》风格的冰块，最大号的成品全长更是高达15厘米——做棒冰似乎也是个不错的主意



作为当代流行文化的代表产品，《星球大战》的生命力可谓经久不衰。瞧，黑勋爵达斯·维达的头像也变成了冰块模子，以祝奎达为代表的新世纪绝地武士们绝对不要错过

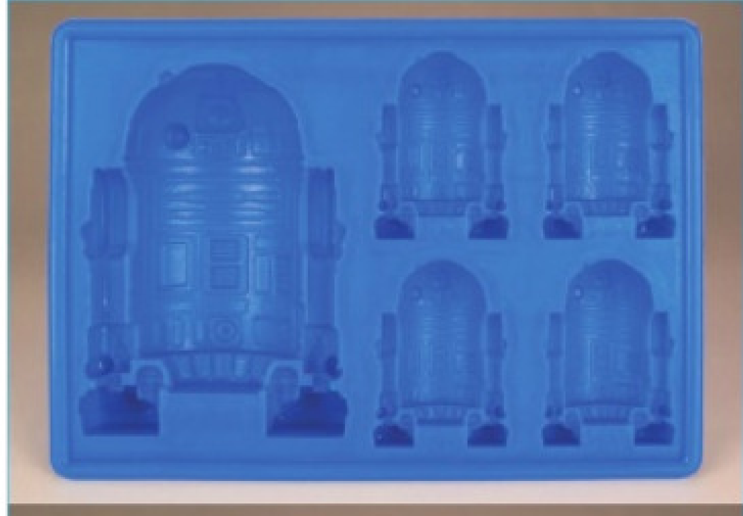


如果你对啃咬安纳金·天行者的脑袋不感兴趣的话，我们还有更多的选择——来一杯千年隼冰冻可乐怎么样？





当然，对于口味特殊的朋友，我们同样也有更奇特的造型满足诸位的要求……或许这个被俘版本的汉·索罗会让您满意？





最后，如果您像著名的谢尔顿·李·库珀博士一样对R2-D2的造型情有独钟，我们也有相应版本的模子供您选择

——看完了脍炙人口的大众造型，接下来，让我们瞧瞧那些模样比较另类的玩意——



这种模子在国内面向的主力用户基本有两种，除了托马斯·维德（《三体·死神永生》里那位放出“只送大脑”豪言的好汉）的拥护者之外，在TRPG跑团中喜欢扮演灵吸怪的玩家肯定也会中意这个造型



爱德华·蒙克的《呐喊》……好吧，也许你我都没有那个资本拿出1.2亿美元来收藏这幅名画，但我们至少可以嚼着这张“著名的扭曲面孔”灌下一杯又一杯的樱桃味可乐，不是吗？



还在为女友的钻戒发愁？带她去看《血钻》，再给她一杯放着这种造型冰块的番茄汁——你的烦恼立刻就烟消云散啦



单身汉派对专用！

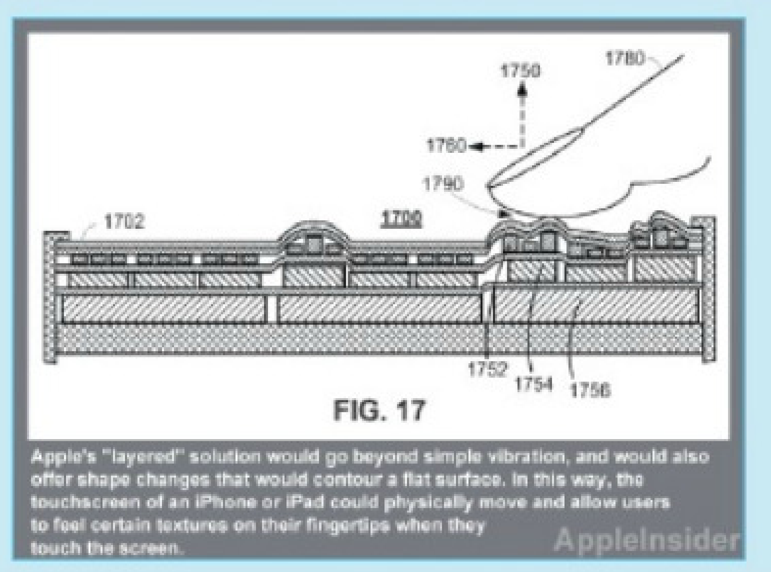


正宗蔚蓝海岸风情！请配合La Sardina St.Tropez使用！



你问泰坦尼克号是什么口味？
三个字，嘎嘣脆





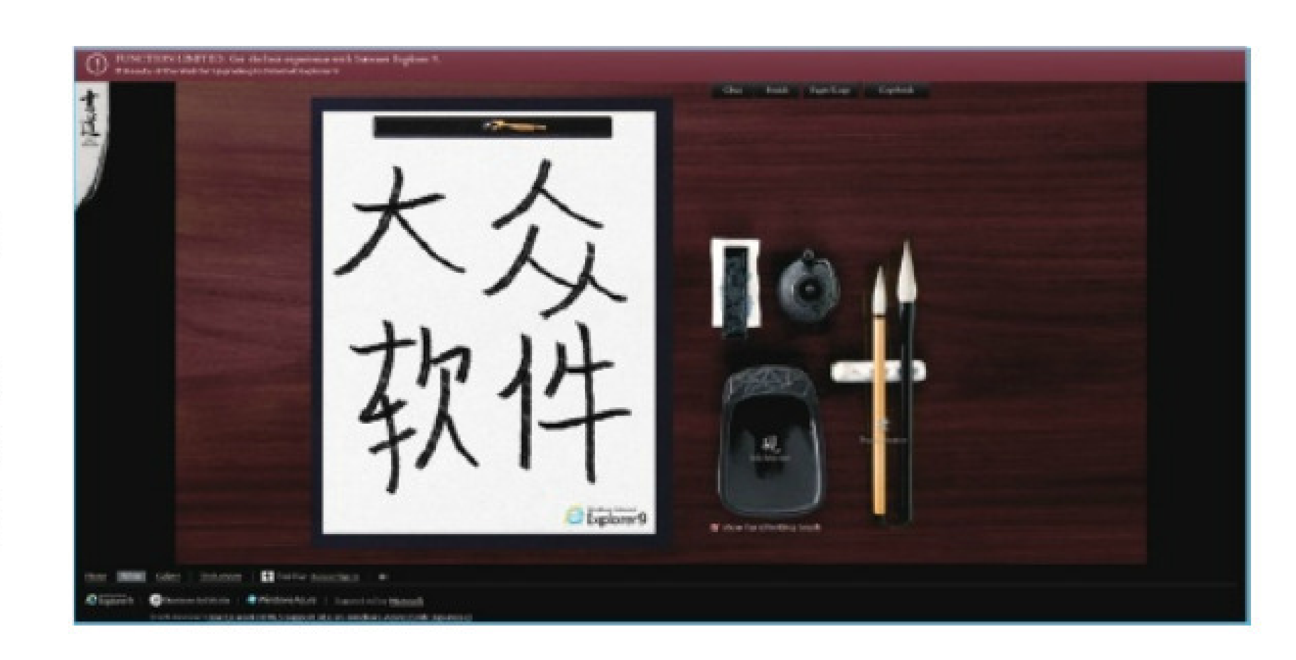
“我们正在尝试触摸未来。”

很明显，已经成功定义了触摸屏设备业界标准的苹果公司并没有躺在功劳薄上睡大觉。一项新的专利表明，显示屏表面物理形变技术已经开始被苹果引入了技术开发领域。或许在未来阶段的iPhone和iPad中，我们的触摸控制体验将会包含“真实纹理”这个崭新的内容。

■北京 Enigma

在线文房——The Shodo

http://www.theshodo.com/



一个典型的“中为东用”HTML5应用网站。除了零星的几个中文点缀词汇之外，网站的大部分界面语言皆为英文，不过在上手方面基本没什么门槛：输入网址打开站点，点击“Write”，无需注册即可开始尝试用毛笔书写文字或者进行涂鸦。不过，虽然The Shodo的界面看上去颇具东方风格，但对于毛笔笔锋的模拟效果只能用“不过不失”来形容——当然，如果仅仅是为了满足一时之需的话，这个网站值得体验一下。



舞文弄墨——藏头诗生成器

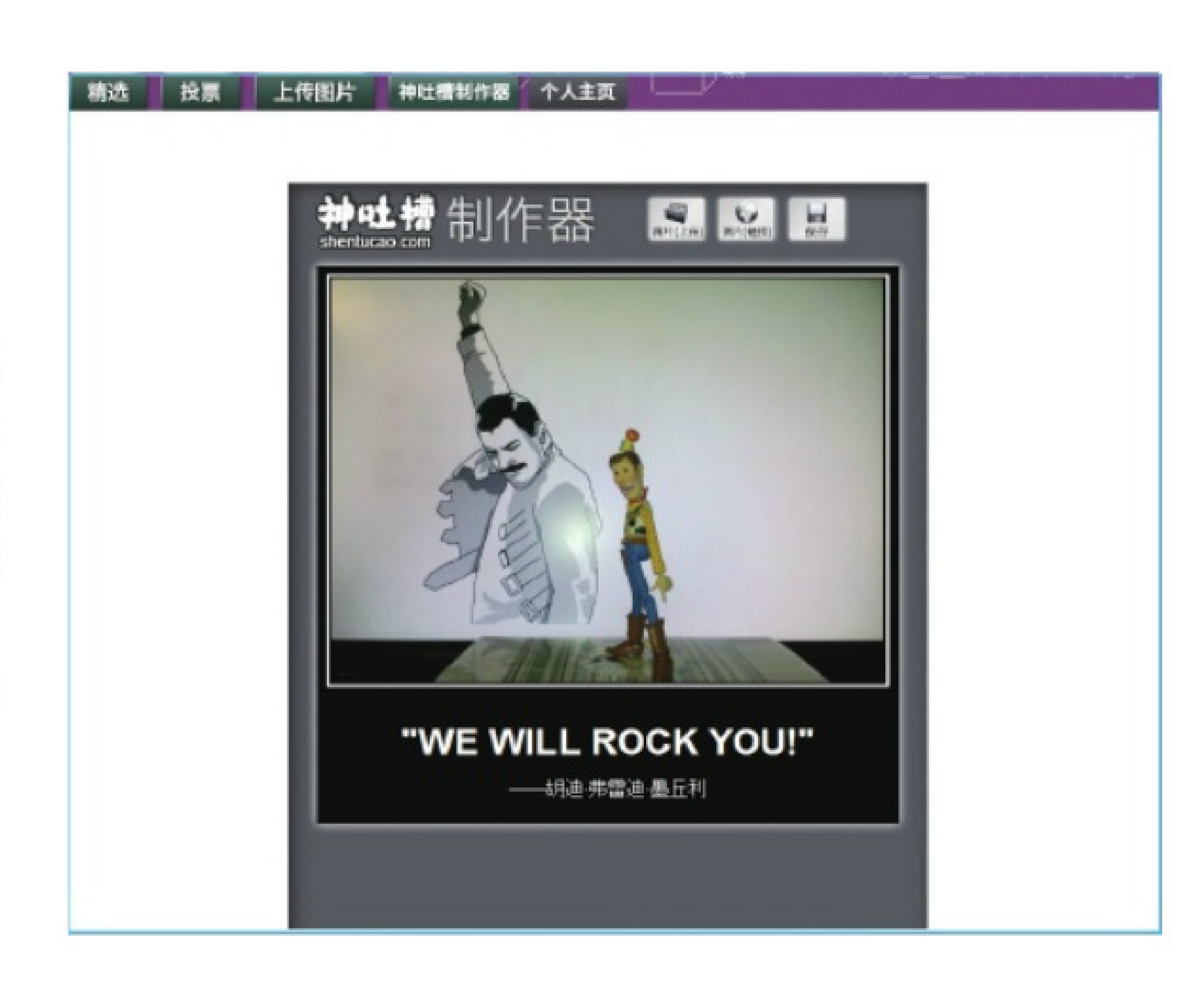
http://www.qimingw.net/qm/cts.php

“在线作诗机”已经成为了一个鲜活的例子，有力地证明了“当前阶段的普通计算机技术无法主动进行高雅艺术创作”的事实。但换个思路来看，我们不妨利用已经成熟的现有数据库技术来获取些无伤大雅的“拼贴创作”谐趣。“藏头诗生成器”就是基于这种思路诞生的趣味应用项目，我们只需提供一串关键字，设定好五言、七言的长度并确定藏头、藏中或者藏尾的诗歌形式，点击“开始作诗”即可生成一首“笑果”十足的“作品”。虽然不能登大雅之堂，但用作同伴密友间之玩笑取乐的话，效果依然是相当不错的。

幽默无限——神吐槽制作器

http://yun.shentucao.com/Project/DemotivationMakerV2/tucao.htm

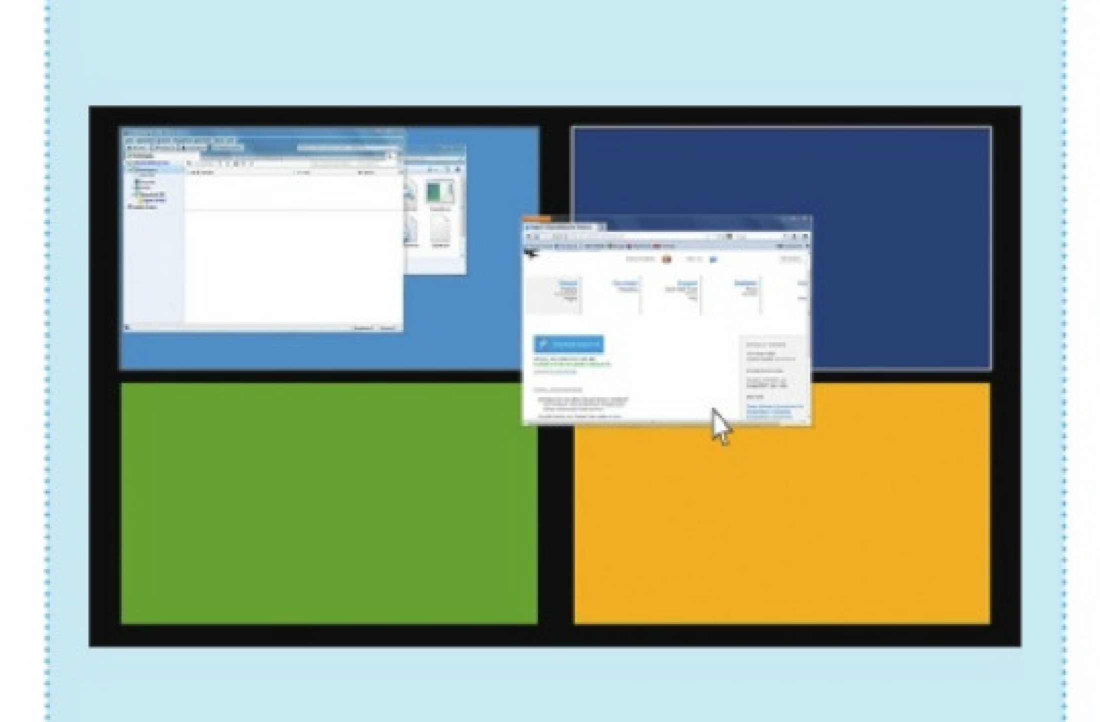
继“暴走漫画”之后，又一款源自国外匿名留言板的在线讽刺图片制作器终于出现在了我们面前。网站的使用方法非常简单：上传图片—填写台词—保存文件，只需3个步骤即可轻松完成一幅充满讥讽意味的作品。不过，相比于可以利用连环画形式编排剧情的“暴走漫画”，单幅画面的“神吐槽制作器”对文字注释内容的诙谐程度需求明显要更胜一筹，大家不妨来发散一下自己的幽默思维。





Google Drive网络硬盘竟然真的在“2012”到来之前正式发布了！笔者曾经一度认为它会和某游戏一样跳票10年以上……不过Google Drive的发布也引来了无数吐槽，比如免费空间过于小气（只有5GB）；付费空间定价过于昂贵；客户端像山寨版Dropbox，以至于Dropbox老大笑着讽刺说这就像给自家产品推出的搜索引擎一样。笔者试用Google Drive之后感觉其最大的特色在于与Chrome浏览器的结合，也许今后的Chrome完全不再需要本地硬盘储存，所有的文字、图片、视频都可以保存于云端，而浏览器就可以做越来越多的事情。

■小众软件 大笨钟



功能丰富的虚拟桌面——DexControl

□**大小：**3.2MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://dexpot.de/dexcontrol.php

DexControl是一款简单易用的虚拟桌面程序，在Win7下使用时需要启用Windows Aero效果，并支持最新的Win8消费者预览版以及Vista SP2。软件默认会开启4个虚拟桌面，程序窗口在各个虚拟桌面间可通过快捷键方便地移动和复制。双击托盘中的图标可以将全部虚拟桌面平铺到屏幕上，此时可以移动或关闭程序，还可以按住“CTRL”键来复制。DexControl有中文界面并支持插件功能，比如每个桌面可以设置不同壁纸、关闭/开启3D效果等。虚拟桌面对于多任务处理非常方便，一个桌面开启一类程序会显得井然有序，当然最佳的解决方法还是多买几台显示器啦。

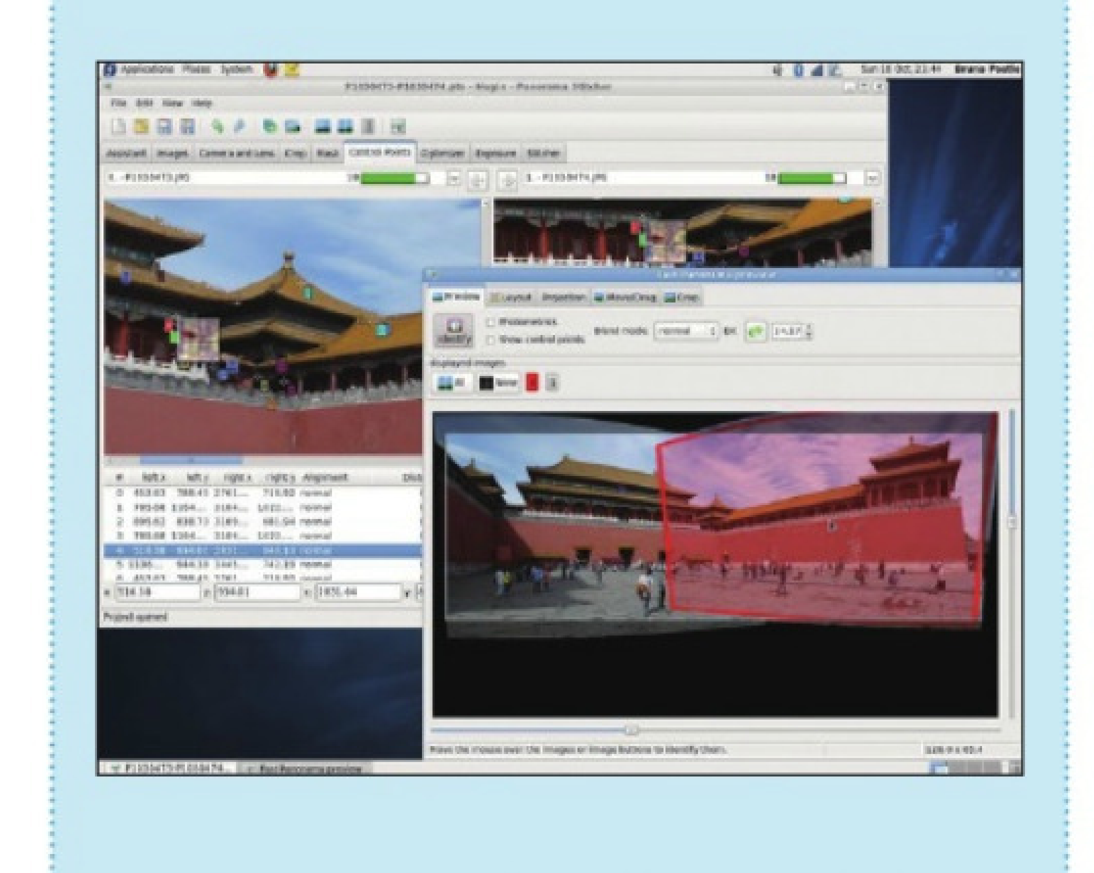
Windows下仿Mac快速启动面板——WinLaunch

□**大小：**16MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://mrc0rrupted.deviantart.com/art/WinLaunch-0-4-5-2-Mac-Launchpad-for-windows-277763668

Launchpad是Apple为最新的Mac OS X系统添加的一个类似在iPhone中快速启动程序的新功能，它比以前传统的开始菜单与桌面快捷方式更加直观和漂亮。现在，WinLaunch也为Windows用户带来了相似的超酷功能，运行后默认用“Shift+Tab”调出主界面，此时按F键添加程序，也可以直接将快捷方式拖进去。与iOS操作相同的是，在WinLaunch中可以将一个图标拖动到另一个图标上，之后会自动创建一个分类图标，并以二级目录的形式显示出来。如果使用的笔记本触摸板是Synaptics品牌，还支持3个手指轻按来激活程序。



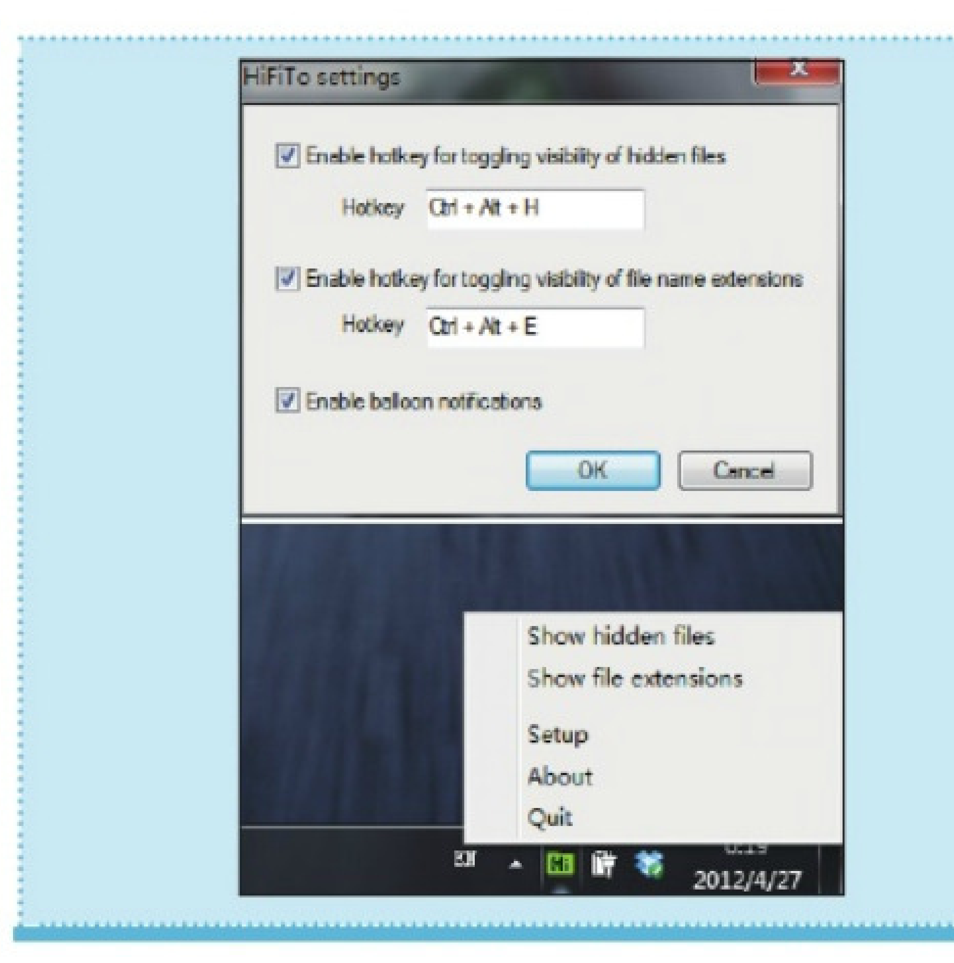


全景照片处理——Hugin

□**大小：**60MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://hugin.sourceforge.net/

Hugin是一款非常强大的全景照片处理工具，它可以将几张以不同角度拍摄的照片拼接成360度全景图片，另外还可以模拟建筑投影或将不同镜头甚至不同相机拍摄的照片进行拼接。软件对扫描图片的处理也很在行，比如一张图片在扫描时被分成了两页，用Hugin处理之后就可以将它们完整地拼接起来。此外软件还可以处理混合在一起的多张照片，比如将连拍的一套跳跃动作合并成一张。Hugin上手稍有难度，官网提供了大量拼接功能的图文教程，虽然是英文但一步一步跟着学也不难。Hugin的基本原理是通过选取不同照片中几个相同的点来比对，然后会通过计算来优化拼接。



快速显示/隐藏文件和扩展名——HiFiTo

□大小：38kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://sourceforge.net/projects/hifito/

对于喜欢小而精且单一功能应用的读者来说，HiFiTo又是一款让人兴奋的程序，它能让你非常容易地显示被隐藏的文件或快速显示/隐藏文件扩展名。要知道这两个选项都需要从“文件夹选项→查看”里修改，至少需要3个以上的步骤，而且还要在一堆开关中选择正确的项目。HiFiTo只需一个步骤就能解决问题，显示隐藏文件就使用快捷键“Ctrl+Alt+H”，显示隐藏扩展名就使用“Ctrl+Alt+E”，同时在桌面右下角还会弹出相应的通知告诉你当前状态。这对于经常需要显示/隐藏扩展名的笔者来说太方便了，终于可以不用打开命令提示符使用“ren”命令来修改扩展名了……

随时随地换壁纸——爱壁纸HD

□大小：430kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.lovebizhi.com/windows.html

爱壁纸HD是一款专门更换桌面壁纸的程序，软件内置大量壁纸资源，可以通过分类、专题以及标签来挑选，并且能够自动识别屏幕分辨率从而直接更换尺寸合适的壁纸。软件运行后，双击桌面会自动隐藏桌面图标，并可以设置电脑锁定时的壁纸。如果实在不知道用什么壁纸好，还可以选择“试试手气”来碰碰运气。除了Windows版本以外，爱壁纸HD还有iPhone、Android和WP7移动平台版本，同样自适应各种尺寸屏幕。对于不喜欢应用程序的读者来说，也可以安装Chrome扩展版在浏览器中使用。



商业名片制作工具——Business Card Software

□大小：874kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nchsoftware.com/businesscard/index.html

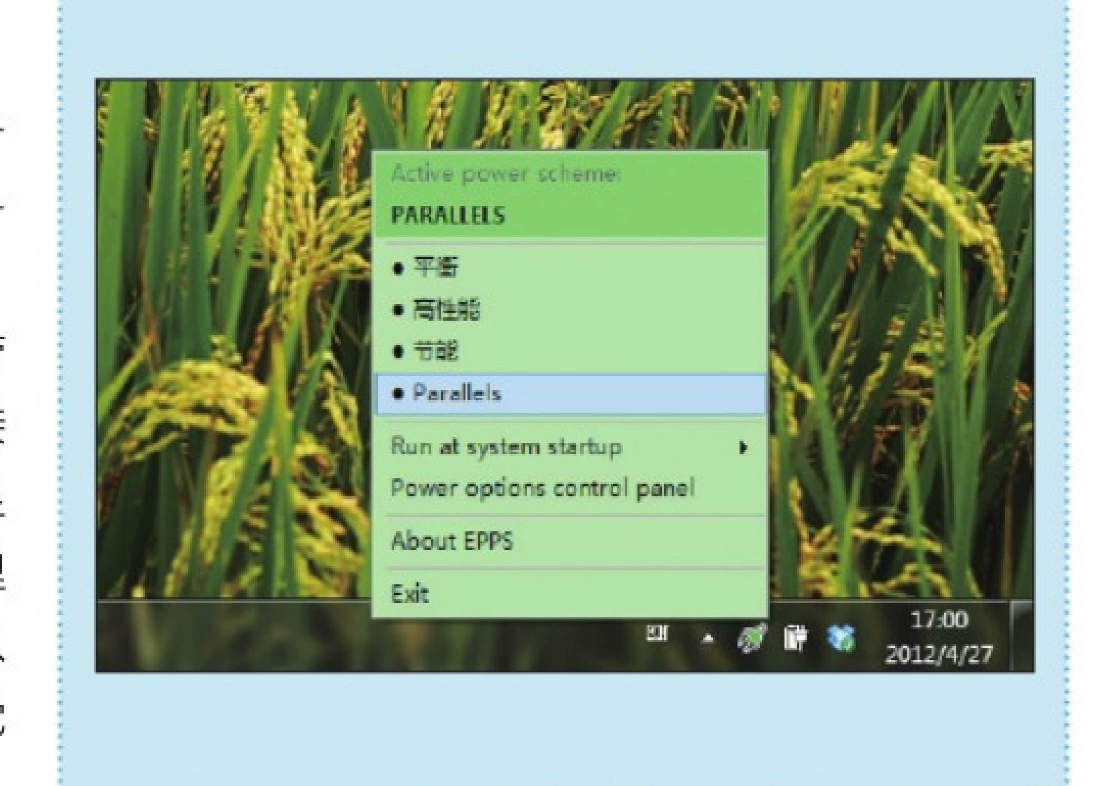
名片是现代社会社交中不可缺少的物件，而如果想设计一套美观且个性的名片，一般就需要求助于一些专业设计师来制作。如果不想花钱，这款名为Business Card Software的软件就可以帮助你快速制作出漂亮的商业名片。制作时先选择一个模板，之后修改个人信息以及添加公司LOGO或者照片，修改完成后就可以导出并准备打印。打印时会默认使用A4纸张，并排列成4行2列。Business Card Software可以在几分钟内完成名片的设计，唯一的缺点是用户无法移动或修改模板上的元素。

快速切换电源计划——Easy Power Plan Switcher

□大小：572kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://sites.google.com/site/robertkupissoftware/software/epps

“电源管理”功能可以帮助用户节约电力、延长电池续航能力，从而避免浪费。正常的设置步骤要先打开“控制面板”再进入“电源管理”进行操作，而Easy Power Plan Switcher（EPPS）可以做到直接在任务栏托盘中切换，非常方便。软件运行后，右键托盘中的图标会显示当前已经保存的电源计划，单击进行切换即可。对于内置的电源管理系统，除了在游戏等需要高性能的场合以外，上网或者文字输入时可以选择节能模式，系统会自动降低屏幕亮度，对视力也有好处。而当感觉到性能不足时，切换到平衡即可。





“拍照、加特效、分享”，这几乎是所有摄影类软件的必备功能，不过你一定会纳闷，为什么偏偏Instagram就能以天价把自己卖掉？笔者认为，首先在创意上，Instagram是第一个将拍照与分享巧妙结合的软件，即便后来人怎样模仿也夺不走其前期积累的用户；其次是模式上，Instagram很早就确定了“成功后即出售”的发展方针，他们不从用户身上赚一分钱，只提供优质服务，所以人气会越来越旺。具备以上这两个条件，再加上一点点幸运女神的眷顾，10亿美元就这样到手了！

■辽宁 马卡

魔法平面图——MagicPlan

□大小：19.4MB □下载：http://t.cn/zOO1xQN

制作平面图时，我们习惯先把尺寸量好，再用AutoCAD画出来。虽然AutoCAD不难，但终归是要花上不少时间来学习。想让手机为你制图吗？试试MagicPlan吧！这款软件的特点是：只需用iPhone或iPad对着室内拍摄，同时利用屏幕上的引导线手动标注角落的位置，原地转一圈后就能自动生成平面图了，瞬间完成的感觉就像在变魔术！软件的使用不会被家具摆放的位置所干扰，但要注意尽量保持在原地拍摄，以免测量结果不准。生成平面图后，文件可保存为DXF、PDF和JPEG等格式，而且还能在网页中查看。

点评：MagicPlan针对个人用户免费，一般家庭使用的话完全可以替代其他专业软件。



可在图片上方便地标注尺寸

照片动起来！——Flixel

□大小：4.0MB □下载：http://t.cn/zOWwxwY



软件操作非常容易，创意才是关键

你可能在网络上见过一种很酷的GIF动画——图片中只有一部分是动态的，而其他部分静止。例如一个人坐在长凳上，他翻看报纸的动作清晰可见，但周遭的行人都停滞着，仿佛时间凝固在了那一瞬间。这种风格的动画被称为“Cinemagraph”，因为具有电影镜头特写的感觉，所以有的人也会翻译成“影院照片”。如果你也想制作一套简化版的Cinemagraph，就可以使用Flixel，它能拍摄2秒钟的视频，之后你可以用手指在画面上涂抹出一块区域，选中部分就会动起来了！制作时可以选择开始帧与结束帧和设置循环方式，同时也提供了多种滤镜，可惜很多都要收费。

点评：软件带有分享与社交功能，目前用户活跃度一般，但在已上传的GIF动画中也不乏令人捧腹的优秀作品。

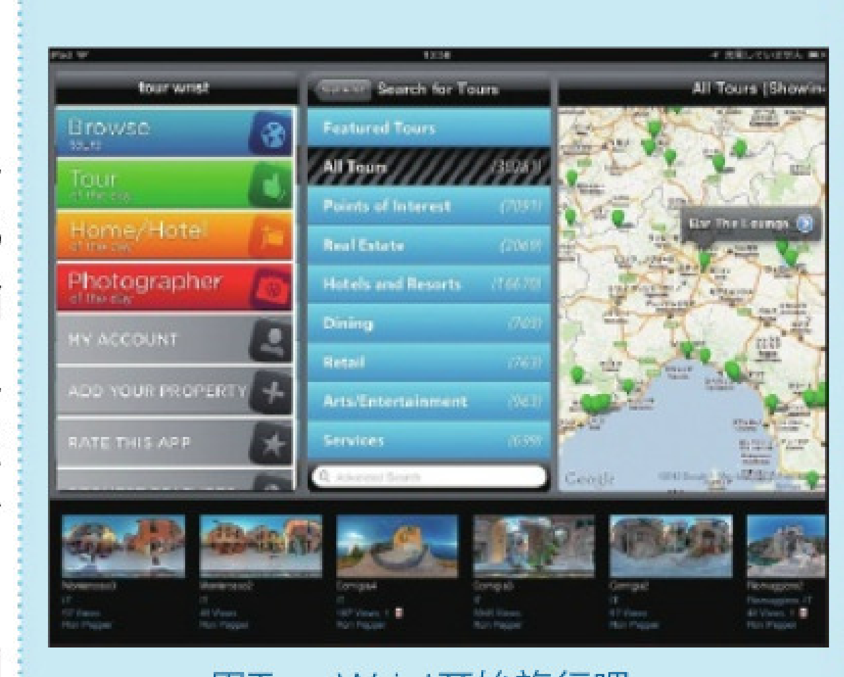
畅游全世界——TourWrist

□大小：6.9MB □下载：http://t.cn/hrobec



坐在电脑面前使用Google Earth来个虚拟旅行也许可以让你兴奋上一阵子，但是看着这些真实度永远也不足的“地表图像”最终也会慢慢失去兴趣，而TourWrist利用平板电脑和增强现实技术就能改变这种平淡的“旅行”体验。你可以利用该软件足不出户浏览世界各地数以万计的360度全景照片，比如参观某个北欧小镇的咖啡厅、教堂或者博物馆，有机会“亲身”去探索这些地方，如同度假一般。当你出门走到某个地方的时候，也可以挥动手机用TourWrist记录周围的景观并与其他人分享。多种地点搜索和浏览图片的方式也为用户提供了极大的方便。

点评：TourWrist内有许许多多知名旅游景点的照片，用手机一饱眼福吧。



用TourWrist开始旅行吧！

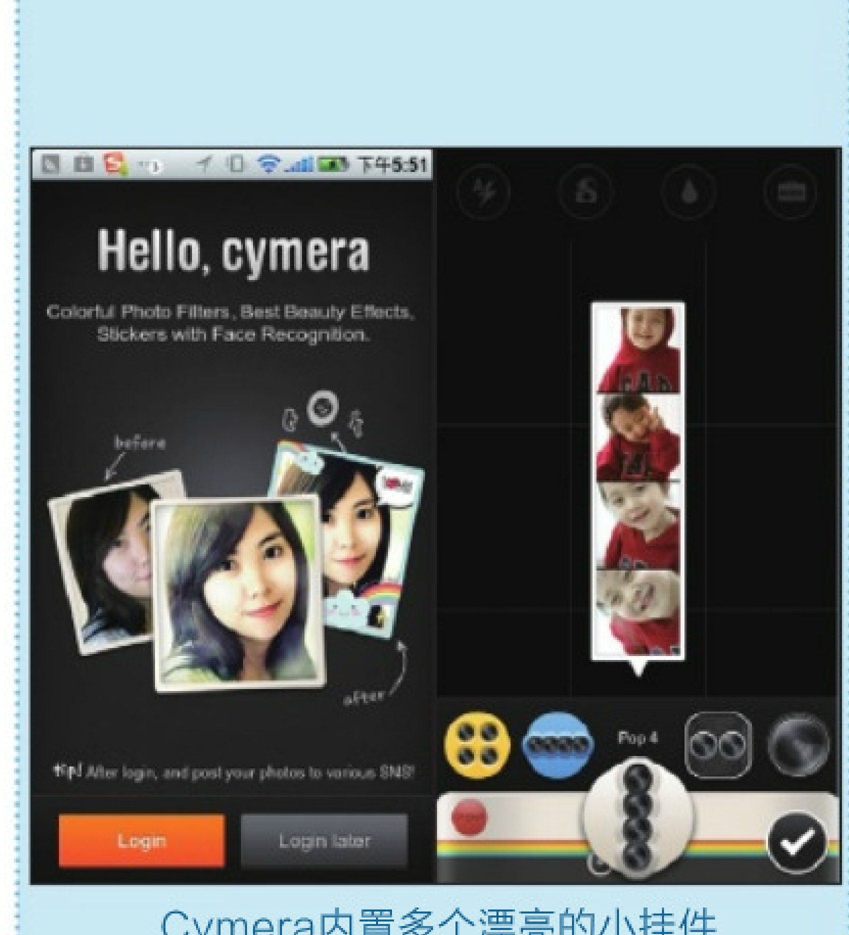
靓丽美照——Cymera

□**大小：**16MB □**下载：**http://t.cn/zOK73ls

Cymera注定将成为最受女性用户喜爱的拍照软件之一，它界面漂亮并且具备人脸识别功能，甚至能把自己的脸变瘦、变白，把眼睛变大！拍摄界面中有几个“隐藏功能”，例如按住拍照按钮向左右拖动可以变焦（或者使用音量键）；竖拍时点击右下角的小图标可以更换不同的拍照模式（拼接画或滤镜等特效）。

“MODE”按钮可开启防抖、触屏拍摄或倒计时功能，选择后会有相应提示。滤镜功能集中在“Filter”菜单下，约有60种不同效果，值得一试。“Beauty”可以对人脸进行美化，操作十分容易，只需拖动拉杆就能查看效果。处理方式很像Photoshop中的液化功能，可使用内置的液化工具“Liquify”进行调节。

点评：软件在细节之处设计周到，比较可惜的是缺少全景拍照功能。



Cymera内置多个漂亮的小挂件

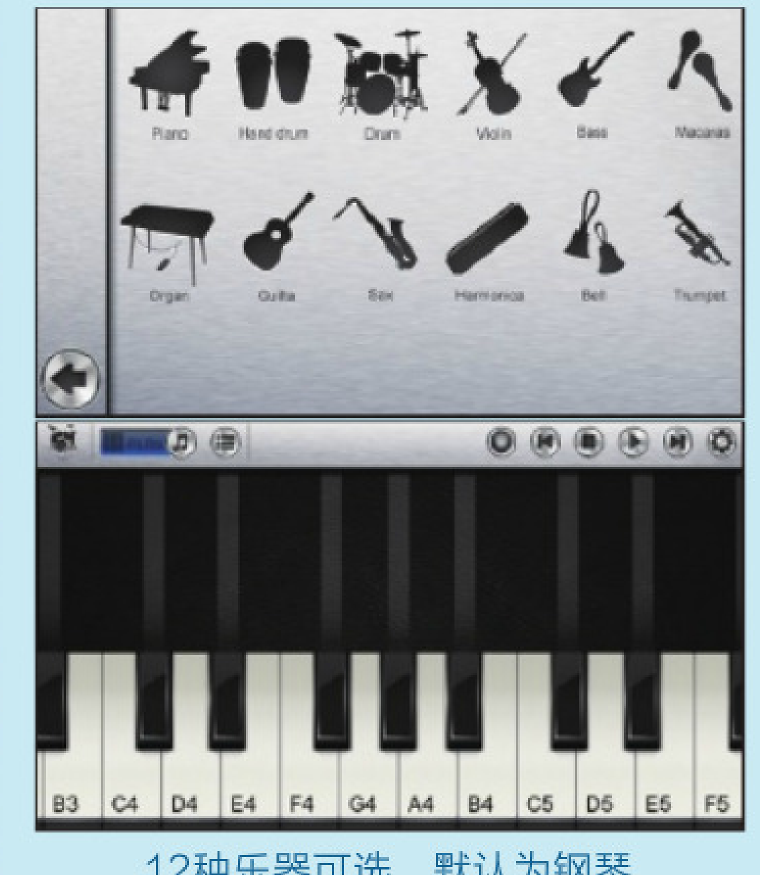
轻松学钢琴——Pianist HD

□**大小：**7.0MB □**下载：**http://t.cn/zOWLneg

Android上模拟乐器类的软件看似不少，可实际用起来总觉得不是很顺手，单说钢琴这一种乐器，就很难找到一款既免费又好用的软件。Pianist HD是相对较为出色的一款，它的音色很真实，内置的几十首曲目也很经典。比较有趣的是，Pianist HD内置的教学功能和很多游戏类似，从屏幕上方会掉落“方块”，使用者则要按节奏点击虚拟琴键。

Pianist HD允许最多3排琴键来弹奏复杂的曲目，如果觉得按键太小的话也可以在设置中调整，共有3种尺寸。屏幕在4英寸左右的手机使用“Normal”正好；平板电脑可选择“Thin”；按键最大的“Thick”则适合3.5英寸以下的手机。

点评：Pianist HD功能齐全，支持录制和伴奏，而且非常耐玩，还可以用积分解锁其他乐器。



12种乐器可选，默认为钢琴

开心明星脸——FACEinHOLE

□**大小：**1.1MB □**下载：**http://t.cn/zOXSbif

将FACEinHOLE直译过来就是“脸在洞里”，这款有趣的软件很适合用来恶搞一下朋友，你可以把他的脸放在蒙娜丽莎的身上，或者让某个滑稽的小丑和他来张合影……软件底部带有广告条，不过在操作时几乎不会被干扰。

FACEinHOLE声称有20万个模版，不过在Android客户端上没有提供索引功能，我们只能“下一页再下一页”地来回翻看，稍有不便。选择好一个模版后导入照片，调整位置和色彩后就能生成图片文件，你可以把它保存在本地或通过Email或社交网络分享给他人。

点评：FACEinHOLE网站支持在线生成恶搞图片，这种看似极其简单的创意却能给我们带来许多欢乐。



模版数量众多，下载时最好通过免费的WiFi网络获取



■北京 魔之左手

生或死，决战2012

据说，所谓2012的末日，实际是玛雅纪年中一个旧纪元的结束，但同时也是新的、更灿烂纪元的开始。虽然这注定成为传奇的一年只经过了短短的5个月，各种冲击性的消息和转变，却已让我们感到目不暇接。


三星新一代智能电视提供的手势操控能力

在手机领域，带领市场进入智能时代的最重要厂商之一HTC，正迅速从辉煌的顶端跌落，而无论是积极转型的诺基亚、索尼，还是抱残守缺的黑莓，都在亏损的漩涡里越陷越深。市场上似乎只有苹果和三星在捞金，当然前者是用大桶而后者是用小桶，但随着苹果产品进化速度的减慢，三星已隐隐有赶超之势。曾经在IT媒体编辑和公关圈内非常高速的iPhone 4手机蔓延趋势，在年初戛然而止，取代它的就是咄咄逼人的三星“群狼”，特别是Galaxy Note和Nexus两个型号。仅仅数月的时间，在各种活动中，笔者周围摆出或被把玩的手机中，三星两款产品和苹果iPhone 4/4S就已有了分庭抗礼之势，更夸张的是，我们中刊的同事们干脆团购了一批Nexus，一起换新机，如果打上大软logo，再配上个统一挂带啥的，就可以作为中刊和上下刊同事们的识别标志了。

另外我们还看到了HTC有些雷人的宣言：为了追求轻薄宁可牺牲续航，看到移动芯片与显卡芯片的产能争夺造成苹果iPhone等大量新产品难产。已经逐渐适应智能市场的国内厂商更是动作不断，天语云手机推出高性价比新战略、魅族MX惊现四核“完全版”、盛大和小米神秘新机则在不断曝光，华为、中兴、联想等厂商更是新品不断，吊足了用户们的胃口。

而在其他数码市场上，各种让人吃惊的消息也在震撼着小编自以为坚强的心脏。尼康在D800后推出的第二款DX规格单反相机，竟然就是面向低端市场的D3200，一改以往薄弱的像素数，同级市场力压佳能索尼；而三星在2012年峰会上推出的智能电视，索尼、东芝逐渐成熟的多屏战略，则让“触控电视”的笑话自身成为了笑话，准确方便的手势识别技术、通过平板电脑进行的操控，似乎都在问“谁说电视不能触控？”

2012年，也同时是一体机与传统PC、Android与iOS设备等战场的决战之年；是超极本、Windows Phone手机等产品的关键节点。打破旧秩序，建立新秩序的过程，可能是混乱的，有时会让人感到有些痛苦的，不过即将来临的新时代，应该会用欢乐慢慢抚平伤痛吧。



魅族手机软硬件双升级

近期魅族将其MX手机升级至四核处理器，32GB价格为2999元，64GB价格为3999元，双核16GB产品则提前降价到2399元，作为这一系列的低端产品销售。同时MX与M9都会升级至全新开发的，基于Android 4.0的Flyme OS 1.0操作系统。

尼康入门级单反新品发布

4月19日，尼康全球同步发布DX格式数码单反相机D3200、AF-S尼克尔28mm f/1.8G镜头，以及无线移动适配器WU-1a。

D3200配有全新2416万有效像素CMOS图像传感器、内置EXPEED 3数码图像处理器以及引导模式，简单操作即可拍摄出高品质的图像。AF-S尼克尔28mm f/1.8G是一款兼容尼康FX格式并具有f/1.8最大光圈的28mm广角定焦镜头。无线移动适配器WU-1a是一款实现了与智能设备（Android）简单分享数码单反相机拍摄的高清晰照片的产品。





联通定制天语小黄蜂仅售699元

新款天语云智能手机W619“小黄蜂”，进入联通合约套餐计划，将以699元裸机价格发售，联通用户预存999元话费即可享受0元购机，另外还内置500元淘宝购物红包。这款手机基于阿里云OS 2012操作系统，具备双卡双待功能。



三星发布Galaxy S3手机



5月4日凌晨，三星在英国伦敦发布了新一代四核旗舰产品Galaxy S3。它有蓝白两种外壳颜色，采用类似于Galaxy S2 HD后盖的金属拉丝设计。搭配4.8英寸屏幕。这款手机搭载三星猎户座4412四核处理器，基于A9框架，GPU为高频版Mali-400MP。

GALAXY S3着重于人机交互体验，能够识别使用者的面庞、声音和动作，“Smart stay”功能通过前置摄像头识别用户在如何使用手机，自动保持或调整屏幕亮度。“S Voice”功能则是类似于Siri的语音交互功能，还可识别用户动作进行一些自动操作，例如贴近脸部自动拨号等。

据称小米第二代手机和盛大手机均已投产

富士康最近宣称已经接到小米第二代手机（小米M2？）的订单，并开始量产，另外有消息称小米公司也已开始向夏普和东芝采购新屏幕，大小依然为4英寸。新手机可能将搭载主频2.5GHz的四核处理器，内置2.5GB RAM和32GB存储空间，提供500万像素前置摄像头和1200万像素后置摄像头，搭配Android 4.0系统，预计售价为2499元。



盛大手机？

而传闻中的盛大手机据称也开始量产，将沿用盛大电子书Bambook品牌。它采用1.0GHz的U8500双核处理器，搭配Mali400图形处理芯片。屏幕为4.3英寸夏普多点触控显示屏，分辨率960×540。定价则略有上升，从初期传闻的999元升至1199元左右。

头牌新闻

第三代智能英特尔酷睿处理器发布

■本刊记者 魔之左手

4月24日，英特尔公司正式宣布推出第三代智能酷睿处理器四核系列，为游戏玩家、媒体、发烧友以及主流用户带来震撼人心的增强型视觉和计算性能体验。新款处理器是世界上首款采用英特尔22纳米制程工艺和3D三栅极晶体管技术的微处理器，现已应用于性能强劲的高端台式机、笔记本电脑以及超薄一体机电脑中。

英特尔公司全球副总裁兼中国区总裁杨叙表示：“个性化计算将带来极致体验，而计算力是创新的源泉。令人兴奋的是，第三代智能英特尔酷睿处理器在计算性能上的巨大飞跃，远远超越了我们的预期，将为超极本等设备实现令人震撼的全新视觉体验。正是融合了英特尔领先的制造工艺和处理器架构，并坚定不移地秉承我们不断推动计算创新向前发展的理念，这一切才成为可能。”



英特尔公司全球副总裁兼中国区总裁杨叙展示22纳米晶圆

第三代智能酷睿处理器的性能提升与创新的3D晶体管密不可分，相对于二维平面晶体管，英特尔为晶体管加入的第三个维度可增加晶体管密度。此外，英特尔工程师还重新设计了核芯显卡架构，从而实现整体视觉体验的显著提升，新款处理器搭配核芯显卡4000，相比上一代处理器，3D图形性能实现双倍提升，并支持DirectX 11、OpenGL 3.1和OpenCL1.1，可提供更高的分辨率和更丰富的细节为用户带来更多游戏乐趣。

新款处理器还内置英特尔高速视频同步技术2.0，可更快地进行视频转换；增加英特尔 Secure Key安全密钥和英特尔OS Guard，以保障个人数据资料安全。第三代智能酷睿处理器搭配的英特尔7系列平台控制器中枢（PCH）集成了USB 3.0控制器，处理器上则集成PCI Express3.0控制能力，这些I/O技术为平台带来了更宽大的数据通道。P

硬件店

GeForce GTX 690正式发布



4月29日，在上海举办的2012年游戏群英汇上，英伟达公司发布了精视（GeForce）GTX 690显卡。它采用两颗基于Kepler架构的GPU，无论外形还是内在均体现了独到的设计理念。这款显卡除提供流畅华丽的PC游戏体验外，还运用豪华材质打造出刚劲的外形。其外部框架由铝制成，采用三价铬电镀处理，强度极高、坚固耐用；风扇外壳由镁合金以触变成型工艺制成，散热效果更佳且能抑制振动；10相重载型电源采用10层两盎司铜质印刷电路板，供电效率高，而且具有电阻小、功耗低和发热量低的特点。此外，这款显卡还包含有3072个CUDA核心，专为发烧友玩家、超高分辨率以及多显示器英伟达环绕配置而设计，可实现近乎双倍于GTX 680的帧速率，但与配备两块GTX 680显卡的系统相比，GTX 690更节能也更静音。

“闪 出色”2012年东芝笔记本电脑新品发布

4月下旬，东芝电脑发布了兼具美型外观与优良性能的全新Satellite P、M、L、C系列笔记本电脑。作为全新“闪 出色”理念的代表型号，本次发布的东芝Satellite M800系列在外观上凸显金属质感和亮丽色彩，除拥有传统的黑白红3种配色外，还加入了粉蓝金3种充满个性的“闪”色彩。时尚质感的金属镀印工艺，加上个性简约的波曼纹设计，使机体更显个性。本次发布的产品还有Satellite L800/C800/P800系列，在功能设计上也突显出更多人性化的理念。新产品的厚度变薄21%，重量减轻7%；下沉式悬浮键盘搭配更大尺寸触控板，进一步提升操控手感；一键式功能键设计，让笔记本使用更为方便快捷；内置带有悬浮减震设计的盒装音箱，配合SRS HD环绕音效，音质更为清晰。此系列产品均采用英特尔第二代酷睿智能i3/i5双核处理器，兼顾性能与节能的平衡；最高搭配4GB智能双通道高速DDR3内存和750GB硬盘。此外，系列还搭载了最新的28nm工艺 Radeon HD7000系列独显，拥有最高2GB超大容量显存。

AMD Radeon HD 7700特供版系列显卡上市

4月23日，AMD公司宣布Radeon HD 7700系列显卡和Radeon HD 7000M系列显卡正式登陆内地市场。AMD本次共发布了5款Radeon HD 7700/HD 7000M系列显卡产品。其中桌面平台的显示芯片为Radeon HD 7700和“特供版”Radeon HD 7750。基于28nm制造工艺设计的Radeon HD 7700系列显卡继承了Radeon HD 7900系列显卡的技术特性，搭载新一代GCN图形架构，支持PCI-Express 3.0总线接口、AMD Eyefinity宽域技术2.0、AMD应用程序加速、AMD ZeroCore功耗技术和PowerTune技术。AMD



特别为中国玩家量身打造了一款"特供版"Radeon HD 7750显卡，核心默认频率达到900MHz，性能更为强大。AMD大中华区渠道销售副总裁郭恒先生（右）、AMD台式机显卡高级产品经理Arturo Wong Chujoy（中）和AMD笔记本显卡高级产品市场经理Daniel Taranovsky（左）在发布会上分别就AMD的渠道显卡市场、桌面图形芯片和移动图形芯片几个方面发表了看法。

软件圈

Adobe Creative Suite 6正式发布



Adobe公司于4月底发布了设计、网页和视频专业人士的终极工具包——Adobe® Creative Suite® 6。本次发布的工具包包含了14款CS6产品和4个创意套件，为整个创意市场注入了全新的活力。作为行业的标杆，Adobe CS6的发布吸引了业内众多设计者的眼球。Adobe宣称这是一次极为重大的更新，这一点在Photoshop CS6的新增功能中就有所体现。Adobe把Mercury Graphics Engine图形引擎加入到了新一代的Photoshop之中，大幅提升了性能，用户无需等待即可预览到图像处理结果。此外，Photoshop CS6还有全新的暗色调皮肤，焕然一新的裁剪工具，增强了的3D功能等一系列的重大改进。Adobe在中国的多家客户参与了这一项国际范围内的抢先体验活动，试用了这款功能强大的新版解决方案。

UC优视携手中国银联推出移动支付方案

4月24日，中国银联与UC优视签署战略合作协议，推出基于UC浏览器的银联移动安全支付解决方案，为电商、阅读、游戏、团购等各类网站及其用户提供安全便捷的移动安全支付服务。这意味着使用UC浏览器8.3版本的用户可以彻底摆脱原先繁琐的手机网银支付流程，直接在UC浏览器内使用银联信用卡或借记卡完成移动支付，过程与PC支付一样简单易用。这一战略合作不仅将快速推进移动支付的全民化进程，也疏通了阻碍众多移动互联网企业盈利的移动支付渠道。



中国银联执行副总裁柴洪峰（左）与UC优视董事长兼首席执行官俞永福（右）参与此次启动仪式

欧朋（Opera）浏览器Lite版发布

4月24日，欧朋（Opera）手机浏览器推出了专为键盘手机用户量身打造的欧朋浏览器Lite版（以下简称"欧朋Lite"），将手机上网体验带给更多用户。欧朋Lite基于Opera Mini 4.0开发，在大屏触控当道的时代为特立独行的键盘手机用户带来不逊于触控手机的浏览体验。欧朋Lite在承袭Opera欧朋极速加载、超省流量等优点的同时，专为键盘手机设计了0键导航、自定义快捷键，并内置大量本地化内容，将键盘手机的互联网潜力发挥到极致。

猎豹浏览器首次内测

5月初，金山网络旗下猎豹浏览器正式开始内部测试。根据介绍，猎豹浏览器是全球首款双核安全浏览器，整合了网页兼容性更好的Trident（IE）内核以及访问速度更快的Chromium（Chrome）内核。该浏览器集成杀毒软件级别的安全防护，并且拥有多种外观主题可选，满足用户个性化的需求，内测用户反响良好。

网络帮

英特尔投资直真科技，促进云计算在国内的发展

英特尔-直真科技战略投资合作新闻发布会于4月25日在北京召开。直真科技是电信及IT运营管理软件产品和解决方案的提供商，在云计算应用领域有丰富的行业经验。英特尔软件与服务事业部副总裁康思达表示："今后英特尔将与直真科技等更多具有创新精神的中国企业合作，推动云计算领域技术不断向前发展。"

自1998年以来，英特尔投资已向100多家中国技术公司投资了超过六亿五千万美元，并先后设立两期针对中国市场的"英特尔投资——中国技术基金"，共7亿美元。除了资金支持，英特尔投资发挥其增值服务优势，帮助投资公司整合业务、开发技术、拓展市场，都取得了良好的效果。

搜狐腾讯爱奇艺结盟，视频行业呈现新格局



为了应对优酷与土豆的联合，4月24日，搜狐视频、腾讯视频和百度旗下的爱奇艺在北京宣布联合，三方已达成协议，共同组建"视频内容合作组织"（Video Content Cooperation 简称VCC），实现资源互通、平台合作，在版权和播出领域展开深度合作。三方都希望通过此举促进国内互联网视频版权价格回归到"理性价值区间"。与之相呼应的是，国内影视剧版权市场的价格自今年年初以来已大幅跳水。

晶合快评

智能桥梁HTML 5

■晶合实验室 魔之左手

当我们看到移动互联网越来越强大、移动终端越来越紧密地与强大的云端存储/计算设备连接、手上的小屏幕内容——从文字到画面再到动态影音——越来越绚丽时，当我们通过平板电脑、电视机、甚至是车载显示器连接家中电脑时，是否想到是什么样的规范，在横跨Windows、MacOS、Android、iOS等多种操作系统和光纤、网线、WiFi等多种网络，为我们带来标准统一的体验呢？答案就是HTML 5。

HTML 5到底是什么呢？在近期的IDF峰会期间，作为HTML 5标准制定组的成员之一，Intel的专家接受了本刊的访问，为我们进行了一次全面的解答。其实HTML 5并非最近才推出的概念，从名称就可以看出，这其实就是目前网络上最广泛使用的HTML标准（Hypertext Markup Language，超文本链接标示语言）的一个升级版本，但由于技术和应用的跨度很大，所以更加引人关注。有趣的是，其实HTML 5这一让各大平台和各种浏览器趋之若鹜的新一代网络标准还没有完成制定，但仅仅是已完成的部分，就已经让厂商们hold不住了。也许在近期升级了QQ、UC、遨游等第三方浏览器的用户，都会发现版本的更新说明中都以醒目的字体提示大家——HTML 5性能有了巨大提升。



英特尔首席工程师、系统优化技术中心工程技术总监黄波（左）和英特尔亚太研发中心总经理、软件与服务事业部中国区总经理何京翔（右）

相对于操作系统统一性能强劲的PC平台，移动智能设备浏览器当然更加欢迎HTML 5，腾讯甚至针对它和一些新的应用，推出了新的Q立方浏览器，在其测试版中展示了强大的HTML 5性能，Android2.3平台下的HTML 5测试得分高达263分，Beta2版中更是达到了379分，成为目前HTML 5性能最强的移动版浏览器之一。

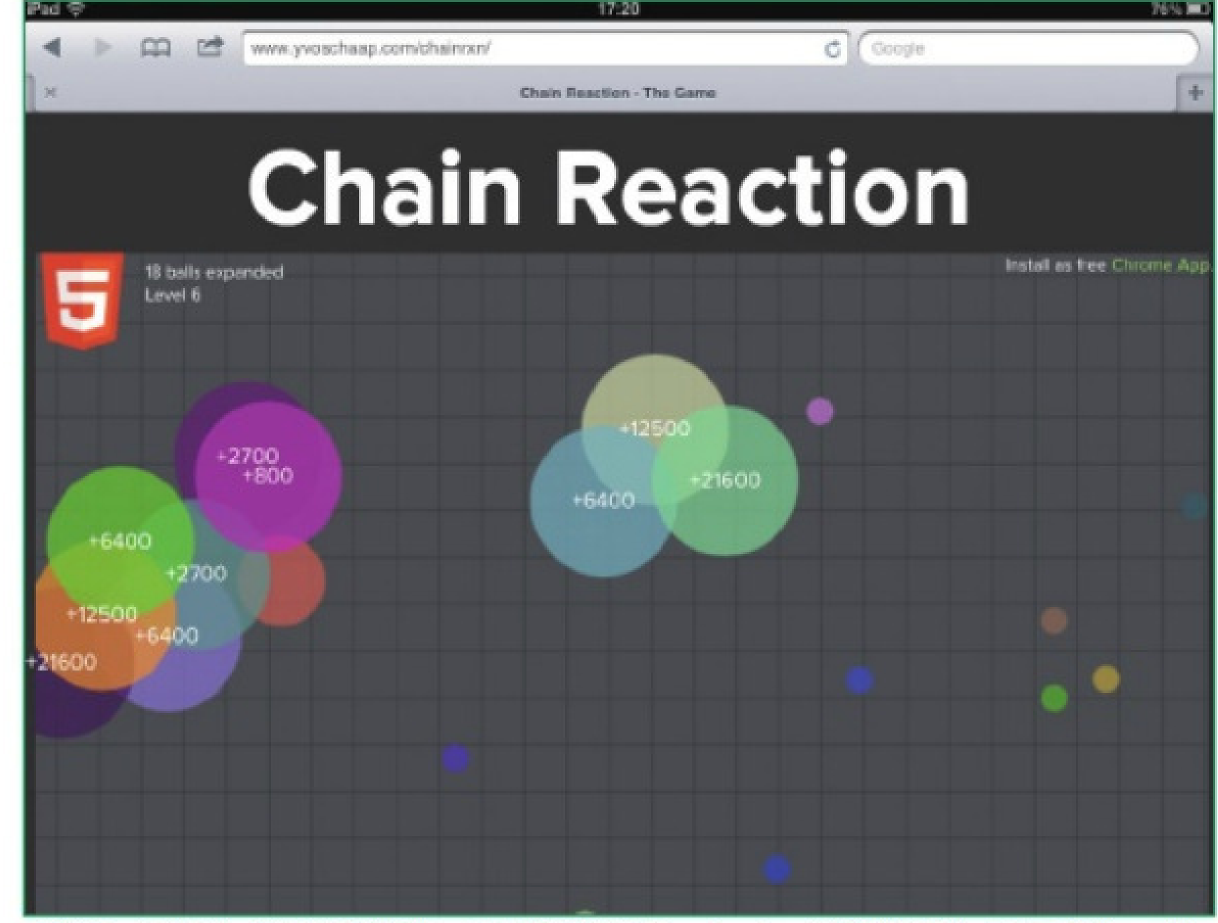


Q立方浏览器的界面相对于一般浏览器有了巨大改变

对大多数用户而言，HTML 5给人印象最深刻的是动画功能，它已成为网络上曾经最流行的Flash动画最大的挑战者，由于效率等问题坚持不支持Flash的苹果iOS设备更是它最大的推手。目前YouTube、优酷、土豆等视频网站都已经开始使用HTML 5视频，近期的Google主页上，也经常能见到使用HTML 5制作的动态Logo甚至游戏，在微软的IE 9性能测试网址中不仅采用了这一技术，而且支持目前流行的异构计算。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手



在iPad上玩HTML 5游戏，体验和在PC、Android等设备上几乎完全一样

除了统一不同平台的体验外，HTML 5的优势还在于足够高效，在办公室拥堵到无法正常播放任何在线视频的网络环境下，我们选择的两款游戏缓冲时间都只有十几秒。如果不能保证在线的话，HTML 5还提供了离线功能，也许你现在下载到平板或手机上的一些小游戏，就是用HTML 5编写而成的哦。

由于HTML 5的优异表现，Google、微软等互联网大鳄已经在考虑放弃自家的Gears、SilverLight等跨平台解决方案，Adobe的Flash也已在全面收缩，甚至出现了停止更新的传闻，未来一统江湖的HTML 5将极大减轻网站设计和维护人员的工作量。更重要的是，对云计算时代来说，HTML 5将提供一个非常简易又通畅的多系统多平台连结方案。而且，它与目前HTML标准的兼容性也使其可以实现逐步稳定的过渡。

漫画作者：suns

完美世界

一鸣惊人《梦幻诛仙2》全新圣兽玩法问世



宠物玩法在网络游戏中属于极为普遍的玩法，而《梦幻诛仙2》化腐朽为神奇，不仅为宠物量身打造了一套科学娱乐的一端两游平行空间玩法，更开辟庞大的神秘岛屿，将青龙、白虎、朱雀、玄武四大圣兽神力集结于此。这里，就是宠物的天堂——圣兽岛！

圣兽岛上生活着各种奇珍异兽，只要登陆此岛，就有机会与各种极品宠物近距离接触。想得到一只称心的宠物，圣兽岛绝对是首选之地。圣兽岛不仅拥有强大的宠物，更能让你的爱宠在此修行从而进化为圣兽宠物。

《梦幻诛仙2》将中国古代四大圣兽青龙、白虎、朱雀、玄武传说，与宠物玩法相结合。当宠物具备成为圣兽的资格后，宠物将会赋予青龙善操控九天神雷之力，白虎善操控龙卷暴风之力，朱雀善操控焚火烈焰之力，以及玄武善操控寒冰风雪之力。当宠物继承圣兽能力后，其体力、防御、物理攻击、法术攻击等资质都会得到很大提升。

除了神秘的圣兽岛和强大的圣兽外，《梦幻诛仙2》还独创了多种宠物新玩法，宠物不再单纯是你战斗的伙伴，他们不但可以独立思考，还能自己挑战Boss，更能与其它玩家宠物PK。不仅如此，《梦幻诛仙2》首创50人宠物副本，让你享受前所未有的勇者圣战！

一端两游平行空间首创宠物扮演双线玩法

著名物理学家霍金，推出了“平行空间理论”，即一个宇宙有无数个平行空间，于是产生无数个并行的时间。《梦幻诛仙2》创新的将这一理论首次运用在游戏之中，实现一端两游，独创出了宠物扮演双线玩法。

宠物新策略玩法运用奇门遁甲部署战斗

中国术数中最精奥绝伦的就是奇门遁甲之术，根据古书记载，奇门遁甲起源于四千六百多年前，是“天篆文册龙甲神章”中记载的秘术，轩辕黄帝通过此秘术才得以打败蚩尤。而《梦幻诛仙2》最新的宠物策略玩法就是运用了1080种奇门遁甲之术研发而成，溶入了众多阵法的概念，使得战斗变得更加变幻莫测，。

一级宠物带神器百种装备千种机能搭配

宠物作为闯荡修仙旅途的最佳伴侣，能在你奋战时竭力相助，不离不弃。拥有上乘的宠物更可能扭转战斗局面，因此，强力宠物一直都是侠士们不断追寻的目标。《梦幻诛仙2》所推出的宠物神器系统，1级宠物即可穿戴装备，为宠控们带来了福音。

全新宠物PVE玩法做任务下副本挑战Boss

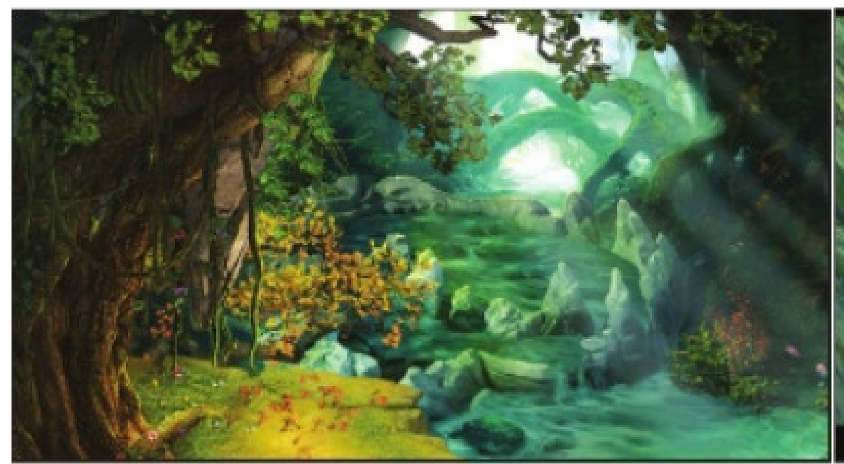
传统的2D回合网游，宠物大都只能辅助人物战斗，枯燥无新意！而在《梦幻诛仙2》独创的“平行空间”中，玩家在扮演人物角色进行游戏的同时，还可以扮演宠物角色，通过宠物阵法这一核心元素排兵布阵，操控宠物参与任务、副本、挑战、PK、与Boss战斗等游戏模式，增强游戏趣味性。

宠物PvP全新竞技单挑组队排行榜大比拼

《梦幻诛仙2》将宠物玩法进行了一次全面革新，不仅运用了“平行空间”理论，可单独操控宠物进行任务、副本、挑战、Boss战斗，而且还将宠物玩法与竞技元素完美的结合在了一起，独创了宠物PvP玩法。在游戏中系统会根据玩家的宠物等级，为其匹配最合适的对手和指定的出战宠物数量。玩家不仅可选择单挑或组队竞技，还可进行排行榜大比拼，争夺荣誉。

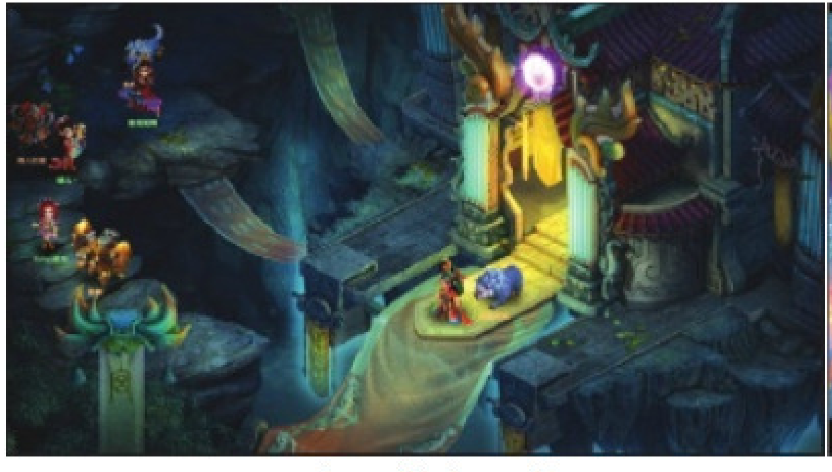
结语：

宠物作为你闯荡修仙旅途的最佳伴侣，不仅在你虚弱无助时为你奋力一搏拼尽全力，更能在关键时刻扭转战局反败为胜。随着《梦幻诛仙2》圣兽玩法隆重问世，你还发愁没有得力宠物陪伴左右嘛！


神秘幽静的圣兽岛

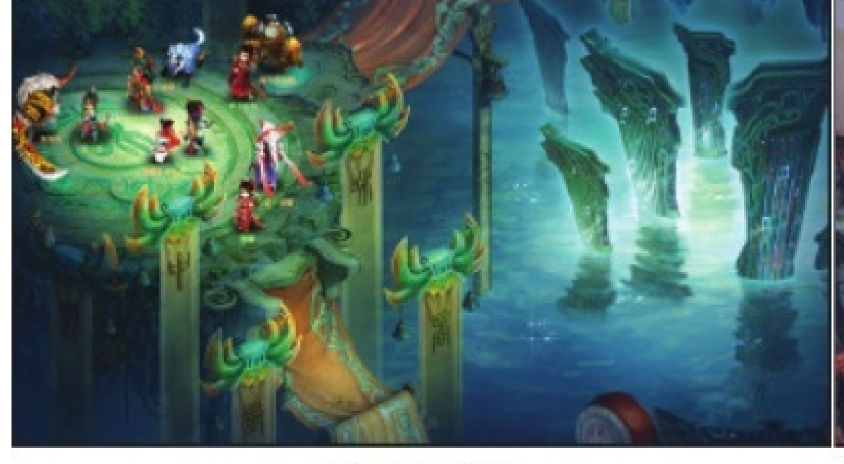


多种宠物阵法 等你发掘


灵音殿傲立于世



操控宠物 挑战Boss


宠物竞技化


全新宠物策略

多益网络



英雄试炼，挑战六道轮回
《梦想世界》六道众生殿挑战技巧（上）

想象力网游《梦想世界》，全新玩法“英雄传奇”推出了一项新的挑战活动“六道众生殿”。世间众生无不在轮回之中，想要成为真的英雄，必须要敢于直面六道轮回之苦。跳出三界，超脱轮回，体验新的挑战。

一、地狱道

六道第一层便是地狱道，分为炎地狱和寒地狱两条线路：

炎地狱（此路线不用战斗）

如果随机分配到炎地狱，就是玩一个趣味小游戏——猜地图名字。根据小地图选择正确的地图名称即可，这一关对于常常当队长细心观察场景地图的朋友而言，难度不大。有时间的朋友可以抽空去比较下新月平原和清溪平原，天苍高地和荒羽半岛，这2组地图比较容易猜混淆。猜图总共分为5轮，每轮9张小地图，每答对一个获得一分，总共45分。只要达到30分就可以通过，如果积分未到30分也不用担心，任务不会失败，但是没有任何奖励。对于此关，我的建议是遇到不确定的地图时，尽量先不答，让其他知道的队员回答，因为分数越高经验奖励也越高。

寒地狱

如果分配到寒地狱，则是前去挑战寒地狱使。此关战斗比较简单，主怪攻击和气血都不高，小怪有鬼魂性质，建议先杀主再小即可。

转轮阎罗

完成炎/寒地狱使的考验后，就可以前去挑战本层守护者转轮阎罗。战斗初始转轮阎罗防御较高，难以对其造成伤害。但是从第2回合开始，每回合他都会牺牲一部分防御力转化为攻击力，同时击杀黑无常会提高阎罗的防御，降低阎罗攻击；击杀白无常则会提高阎罗攻击，降低阎罗防御。对于此关，我的建议是先杀2~3只白无常后，再集中杀主，最后再杀黑无常。

二、饿鬼道

六道第二层饿鬼道，难度也不高，只需要战胜本层守护者夜罗刹即可。不过根据玩家自身队伍的配置，可以有不同打法选择。

在本层四角落会有4种属性饿鬼，分为力、速、灵、防，击杀后全队人员可以获得相应属性的20%效果加成。不过最多击杀2种饿鬼，一般情况下根据队伍配置选择击杀力或者灵即可（战士多则杀力，法师多则杀灵）。如果实力坚强的队伍，也可直接前去击杀夜罗刹，不用浪费时间在饿鬼身上。

夜罗刹打法很简单，每回合找到真身（红颜色的怪，与其他怪颜色不同）集中单体攻击即可。如果误打到其他假身怪，有可能受到伤害反噬。此关难度不大，注意别打错就行。

三、畜生道

六道第三层畜生道，一共分为三个Boss：明火兽、怒风兽、苍林兽。至于每个队伍分配到打哪只Boss，则和队长摆放的灵符属性有关。此关开始需要在5个坐标点摆5张灵符，灵符分为风、火、林三种，摆放的灵符属性和最终出现的Boss类型有关。例如：如果想杀明火兽，就尽量摆放祭火符吧。

明火兽

明火兽的特色主要是会指挥小怪使用招式攻击，一般分为两种打法：一是集中杀主，破除掉其指挥效果，再杀小怪；二是集中杀主怪指挥的小怪，最后再杀主。

怒风兽

怒风兽的特色便是变化天气，来提高小怪的能力。例如：如果是雨天气，则不要击杀雨属性的小怪（防御会变高，难打）。此关打法集中杀掉和当前天气不同一属性的小怪即可。

苍林兽

苍林兽的特色类似巫法的睚眦金蛊，主怪会释放血蚕，被血蚕寄宿的玩家受到的伤害增加，在受到的伤害积累至一定量后，血蚕会将伤害吐出附着于下次攻击上。此关主怪防御很高，普通攻击只能造成较低伤害。P


地狱道挑战阎罗王



先杀白无常，降低阎罗防御


饿鬼道激战妖魔鬼怪


畜生道发起激烈挑战

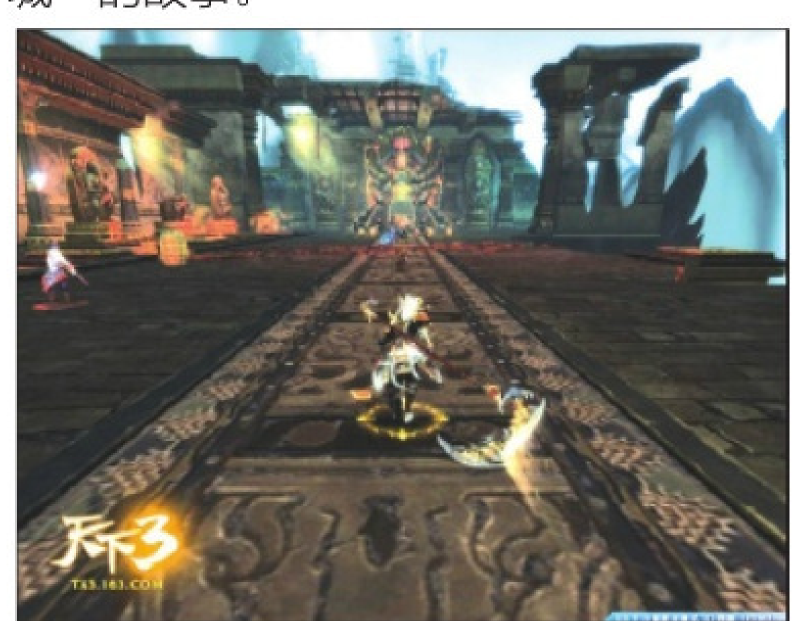
网易游戏《天下3》"魃之城"副本实战评测报告



网易首款全模式3D玄幻网游《天下3》自公布5月30日"领航公测"的信息后，就一直广受玩家关注，而其不断曝光的各项游戏玩法与全新游戏内容，也引起了众多玩家的关注与热议。带着对这款经典大作的好奇，笔者日前也终于按捺不住，亲赴大荒体验了一把《天下3》全新推出的"魃之城"副本。俗话说，不玩不知道，一玩吓一跳。你以为"魃之城"是个什么地儿？与其胡思乱想，倒不如跟笔者一起来亲眼看看这里面的奥妙玄虚！

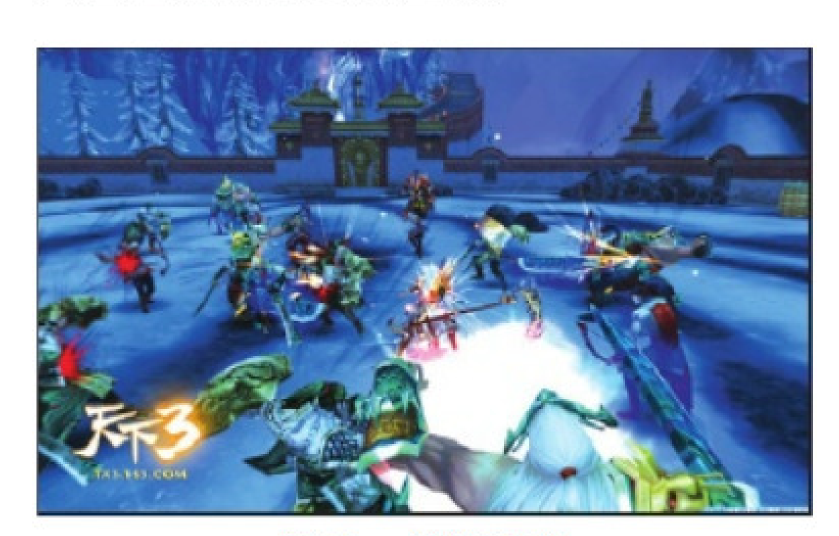
一、副本场景&背景故事

玩任何一个副本之前，笔者都会习惯性地探索副本背后的故事。《天下3》在世界观的构架上向来做得不错，而这次"魃之城"副本的开启，主创人员也是特地请来了黄帝座下大将应龙，并以他为线索串联起了"魃之城"与"逐鹿之战"之间的关系：应龙受命前往魃之城邀请女魃前来助战，以克制蚩尤麾下雨师风伯二将。然而魃族内乱忽起，女魃分身乏术，而其动乱也与蚩尤军有着千丝万缕的关系。为了一探究竟并请回女魃，这才有了应龙独闯"魃之城"的故事。

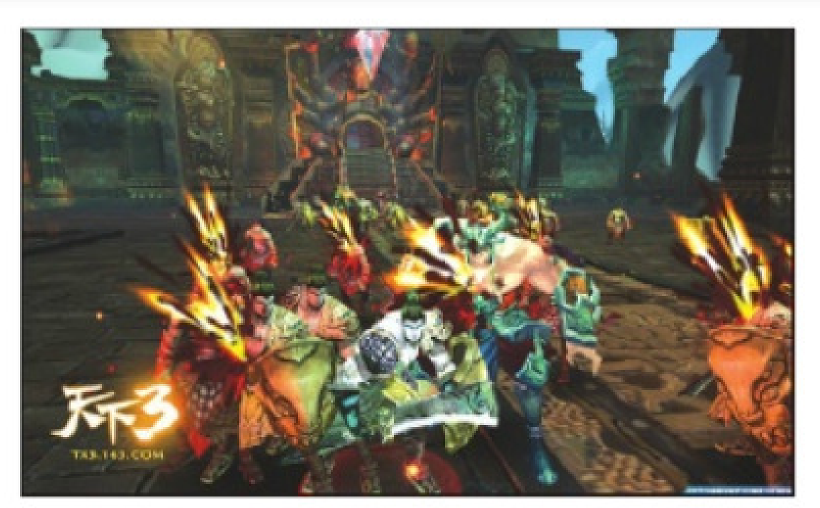


准备好了？开始探秘"魃之城"吧！

在描述中，"魃之城"是一座神秘肃穆的西域古城，而从副本的实际场景来看，《天下3》的美术团队也确实比较完整地做到了这一点：无论是土石结构的建筑群落，还是砖石铺成的地理风貌，乃至于NPC角色的衣着装扮，皆与其描述的内容交相应和。



最后一关的庄院

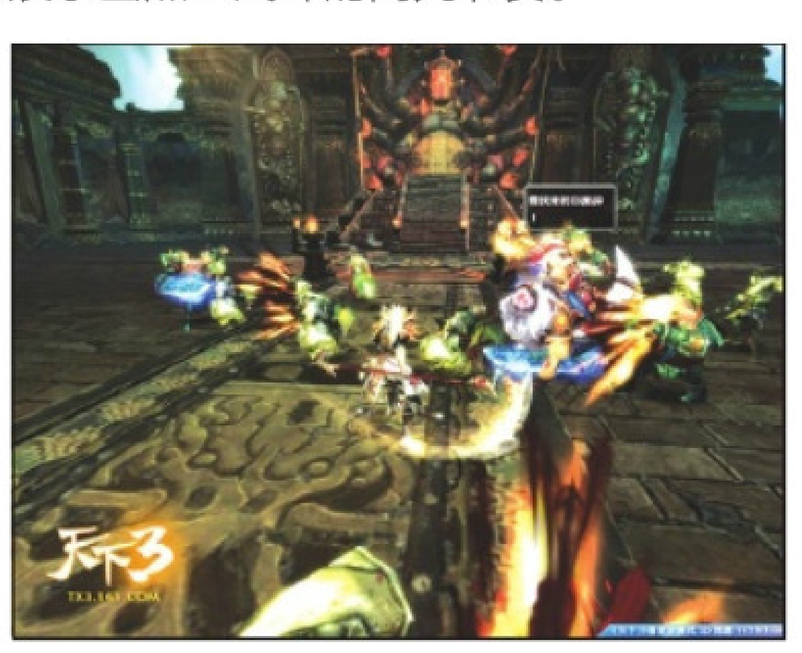


NPC的着装十分贴合背景

直观体验：★★★★★
内容深度：★★★★☆
完善程度：★★★★☆

二、副本音乐&打击音效

影音自古不相离。有了良好的画面表现，还需要更优秀的音乐音效与之呼应，才能烘托出整个游戏场景的氛围。从副本里的实际体验来看，"魃之城"的背景音乐比较中规中矩，能够适时地展示出热血战斗的高亢节奏。



打击音效还有待完善

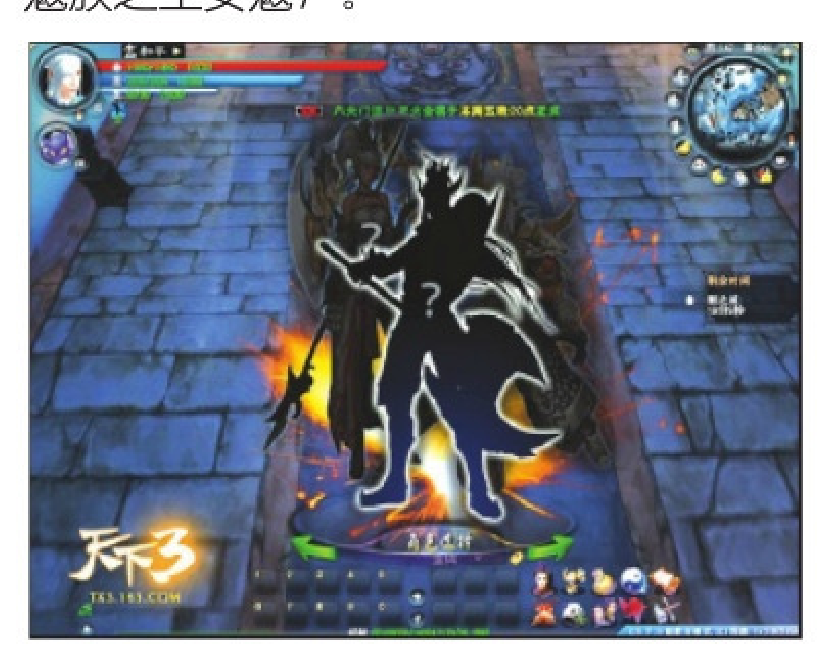
音效方面，现在"魃之城"副本的音效展现，主要还是集中挂接在技能特效上，此外例如单位之间的碰撞、攻受击材质的区分等细节之处，"魃之城"都还没有完全做到位。这或许与游戏本身的类型有关，毕竟不能把一个MMORPG与真正的动作格斗游戏相提并论。但同时笔者也希望随着游戏的不断更新，"魃之城"副本的打击音效可以逐渐完善起来。

直观体验：★★★★
内容深度：★★★
完善程度：★★★☆

三、角色选择&实战操作

和很多网游的副本玩法不一样，玩家进入"魃之城"副本后，将会暂时舍弃人物角色的属性和装备，然后化身为系统统一的角色进行战斗。至于为何要这么做，除了强化游戏的打击手感之外，还有一个原因就是考虑到系统评分的公正性，这一点将在后文详细阐述。

回到副本本身。目前，"魃之城"副本只提供了一个角色选择，那就是前文中提到过的黄帝座下大将应龙（从选人界面上看，"魃之城"未来至少还会开放两名新角色，其中一名极有可能是魃族之主女魃）。



神秘的选人界面

玩家变身为应龙，按照《天下3》的世界观设定可以理解为幻化。但不管怎么样，现在我们已经是应龙了，应该要提起武器去砍人了（说了这么久终于到正题了）。在实际战斗中，《天下3》原本的战斗模式可以基本抛开了，不管你是天机冰心还是云麓魍魉，应龙的操作方法和八大门派的弟子完全不同，而且也没有太多繁复的技能选择——基本上就是鼠标操作面向，然后按1、2、3、4键控制技能释放。当

然，应龙的攻击动作可比普通玩家人物的攻击动作绚多了，而且范围大、伤害高，还有某些特殊的无双技与超强群攻技，这或许正是所谓“一骑当千”快感的来源吧！

温馨提示：进入副本后连按两下F12，把界面隐藏起来后你会发现打得更爽快了。但唯一的缺点就是，当你没血的时候你不知道，然后就这样被怪硬生生地打死。笔者就因为贪恋爽快而被砍死了三次以上。

直观体验：★★★★★

内容深度：★★★★

完善程度：★★★★☆

四、上手难度&操作空间

前文提到部分与操作相关的内容，笔者在这里做一个更详尽的评测分析。

作为一名资深的游戏玩家，笔者表示操控应龙的上手难度，大概就和操控超级玛丽顶第一关的蘑菇那样，并无门槛可言。事实上，应龙的战斗模式虽然属于动作类游戏的范畴，但其核心依然还是依赖于《天下3》固有的操作模板：譬如鼠标右键转向、按键释放技能、支持横向移动等等。

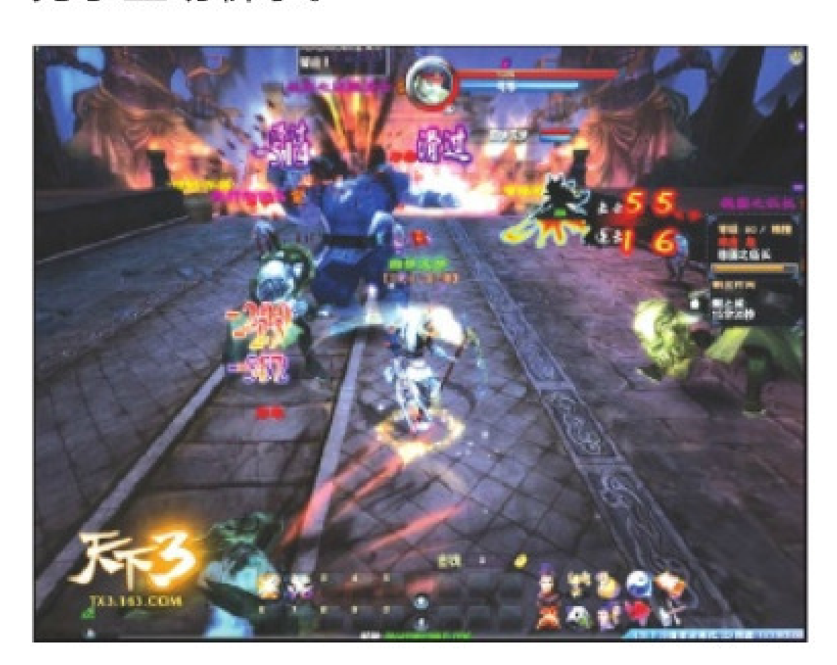
但这不等于说应龙的操作方法和原有的八大门派一样：

首先从技能上看，应龙大约只有4~5个技能，而八大门派有数十个技能，前者更强调各个技能之间的衔接，后者更强调各个技能的搭配；

其次从战斗形式来看，传统副本打法基本上是天机拉一波，然后云麓荒火开AOE杀怪，冰心加好血，但应龙本身的技能就是扇形AOE，所以拉怪打怪看血量都要靠自己来，这种一骑当千的快感，是传统副本无法体会到的；

最后从战斗追求来看，传统副本打法的技巧主要在于躲避Boss的大招，控制好输出恢复的节奏，以平稳过度击杀Boss。而玩家操作应龙之时，却要主动追求更大的连击数、更多的杀敌数、更快的杀敌效率，所以玩家的战斗目的也就很自然的从被动躲避演变成为了主动斩杀。


爆气！变身！


我扫！我扫！我再扫！

也正是因为操作模式的变化，引发了操作空间的拓展：以前站桩打怪可能只需要注意面向和距离，但现在不停的移动击杀，更考验玩家在走位、技能衔接等细节之处的微操。从这一点来说，“魃之城”副本已经将《天下3》的操作手感提升到了一个崭新的高度。

直观体验：★★★★★

内容深度：★★★★★

完善程度：★★★★★

五、副本奖励&评分机制

前面赘述了这么多，终于到了打通副本、让系统评分发奖励的时候了。和Boss掉落模式相异，“魃之城”副本采用的奖励模式是依照玩家的击杀数、通关时间、连击数等参数，为玩家表现评分，然后再依据评分来给予玩家一定的宝箱奖励：打开宝箱，玩家就可以获得经验、技能点、道具和声望等奖励。玩家所获得的评分越高，其获得的宝箱奖励自然也就越多（笔者第一次玩的时候只拿到了3个宝箱）。

回溯前文，“魃之城”副本之所以统一角色属性，还有一点就是为了能够保证玩家在通关过程中的竞技公平性：在完全同等的背景下（甚至连道具都没办法使用噢），玩家的操作与意识直接决定了最后的成绩好坏。

直观体验：★★★★

内容深度：★★★★★

完善程度：★★★★

综合来说，《天下3》“魃之城”副本的出现，对于玩家和业界来说都具



只拿到一个良，操作水平有待提高

有非凡的意义：这既是MMORPG向其他游戏模式微转型的首次尝试，也是MMORPG在玩法与技术不断成熟后的一次突破。可以预见的是，由《天下3》开辟的多模式路线，将会被国内很多厂商学习并加以运用，而传统的MMORPG也将很快迎来一场巨大的创新革命。

关于《天下3》

《天下3》是网易自主研发的首款全模式3D玄幻网游，集网易十年开发运营之大成。游戏以东方上古玄幻神话为背景，展现了一个雄奇壮丽、异彩纷呈的逼真虚拟世界。在继承传统RPG游戏丰富玩法系统的同时，《天下3》突破传统网游战斗为王的理念，开放式的为玩家提供了多种终极追求，并给予玩家个性化定制成长方式的自由，让每个人都可以找到自己的精彩。

来《天下3》，不仅可以体验到自建城池、自创技能等创新玩法，还可以在各式战斗中，感受酷炫连招、震屏击飞等强劲打击感，让你的游戏体验倍感畅爽！

《天下3》更多详情点击：http://tx3.163.com/2011/rw/

揭开深海谜题，《天下3》公测内容全面曝光：http://tx3.163.com/sea/

名震寰宇，《天下3》英雄榜数尽天下英雄：http://bang.tx3.163.com/

极爽体验，《天下3》元魂幻化和灵兽展示一览：http://bang.tx3.163.com/

关注《天下3》官方微博，随时随地掌握游戏最新动态：

新浪微博地址 http://weibo.com/tianxia3

腾讯微博地址http://e.t.qq.com/tianxia3

盛大网络 江湖梦圆何处？浅谈《九阴真经》“新武侠”概念



2008年8月，《九阴真经》在德国莱比锡展上惊艳亮相，“真武侠游戏”这一概念顿时吊足了国内外玩家的胃口，在此之后，游戏就开始了漫长的跳票史，但每一次跳票之后反而带来了更多的祈盼，近日，游戏蜗牛与盛大游戏共同宣布将联手运营《九阴真经》，这款传奇大作时隔四年之后终于将对我们展现她的真颜，四年了，九阴所为我们描绘的江湖，是否会让你满意呢？

剧本模式：人生若只如初见

创建人物、进入游戏、在新手村打怪……你是否已经厌倦了这样枯燥的游戏模式？在《九阴真经》之中，你会发现当你在创建人物的时候，就已经开始一段颠覆之旅。在创建游戏人物的过程中，你不仅需要严格按照百家姓来为自己的人物取一个好名，而且还将选择自己所要经历的剧情，而这将决定你的出生地。

目前，《九阴真经》总共开放了四大剧本，分别为凤凰誓、天山洗剑录、剑无名和君子传奇，玩家将分别扮演苦苦追寻妹妹踪迹成就一代江湖传奇的千灯镇村民、丧失记忆追寻自我的烟雨庄门客、改头换面苦练武功的复仇使者与好管闲事不幸卷入正邪纷争的平民百姓，随着剧情的不断发展，每一个玩家都将闯出属于自己的一番天地，并在此过程中了解《九阴真经》为你所描绘的宏大世界观。


《九阴真经》的宏大场景

这种独特的剧情式游戏模式赋予了玩家以逼真的观影体验，玩家将随着游戏的指引剥丝抽茧，感受九阴看似平和的世界中所潜伏的风云变化，能够大大增加玩家的代入感，相信这一系统的引入一定让不少玩家在第一眼就爱上了《九阴真经》这款游戏。

武功系统：奇妙招数你来创

等级是许多游戏衡量玩家ID实力的重要参考数据，但我们都知道，《九阴真经》的一大卖点就在于它的“无等级”理念。什么是无等级？简单来说，就是玩家不再需要被无尽的打怪所束缚，而是可以通过行走江湖，完成NPC交托的任务，探寻隐藏于世界各处的神秘武学典籍来提升自己的实力。也正是因为游戏已经抛弃了不需要创造的等级模式，因此游戏需要额外制作大量内容来让玩家有东西玩，并在经验等级之外，找到衡量自己实力的新事物。而在《九阴真经》之中，这种“新事物”就是江湖历练。

在九阴的世界中，玩家将不再局限于某个门派中所传授的几种武功，而是大可以走出去，到更广阔的江湖世界之中探寻武功秘籍。比如说武林至宝九阴真经、独孤九剑之类的高深武功都不再经过师门传授来获得，而是需要你自己去行走江湖，经历一番奇遇，只要满足一定的条件，加上一点运气，即便是菜鸟也能够与武林至宝结缘。而对于那些武功已经大有所成的武林绝顶高手来说，《九阴真经》更允许你自行领悟招式。



可爱的生活技能

除了你所学习的不同的武功会决定你的实力之外，《九阴真经》还将武功分类为了实招克虚招、虚招克架招、架招可以防御实招三者相生相克体系，这一系统可以让你在PVP的过程中更注重武功招式的选择和出手时机，在实力比相差很小的时候，对于招数的合理安排运用就将成为你胜利的关键所在，因此，九阴的PVP将不再仅仅是玩家武功、装备之

间的抗衡，而是对个人操作要求的进一步提升，如果你鸿运当头，那么也不排除以弱胜强的可能！



游戏中的奇遇系统将让你发现隐藏在世间角落中的绝世武功或奇珍异宝

闯荡江湖：有人即有江湖

在过去的网游中，虽然精心为我们设计了各种社交系统，但在游戏之内，还是以玩家与NPC的交互模式居多，以网游中常见的副本为例——玩家组队进入副本，所要面对的除了队友之外，就是各种NPC。而在《九阴真经》中，你会发现游戏将允许玩家来做一些过去只能由NPC来完成的工作，比如说当你在师门中徘徊的时候，你就要领取任务，把潜入师门的宵小清理出去。由于这一次将由玩家取代NPC来扮演“门派潜入者”的角色，所以根据他的实力以及操作能力，你也需要作出相应的应对。凭借着这一系统，游戏鼓励玩家用自己的力量构成一个属于自己的江湖，你的一举一动都将不再由NPC所决定，而是会影响到你未来成长路线的发展。在这个过程中，你将有可能成为侠盗、邪教魔王、正派高手这种不同的角色。



游戏中细腻华美的场景与丰富绚丽的各式武学相互辉映

为了让玩家能够更多地与玩家交流，游戏还设计了一个庞大的生活职业系统。你的身份将不仅是某个门派的入门弟子，也有可能是江湖上人人为之敬仰的铸剑大师，或者是让人又爱又恨的杏林高手甚至是一个喜欢摆弄三寸不烂之舌的江湖术士，多达十七中不同的生活职业设定能够让你找到自己在江湖社会体系中的地位，让你的江湖不再只有刀光剑影，而同样也能够像普通老百姓一样，大隐隐于市，过上和平悠闲的生活。而在这个过程中你还会发现，由于游戏设计了如此丰富的生活职业，因此你的一举一动都将要与不同的玩家扯上关系，即便只是做一点小买卖，你也需要依赖于上游原料供应者，在这个过程中，你就不知不觉地需要与其他玩家产生交互，从而实现自己最终的需求。所以《九阴真经》绝不会让你有一种“这是在玩单机游戏”的挫折感。

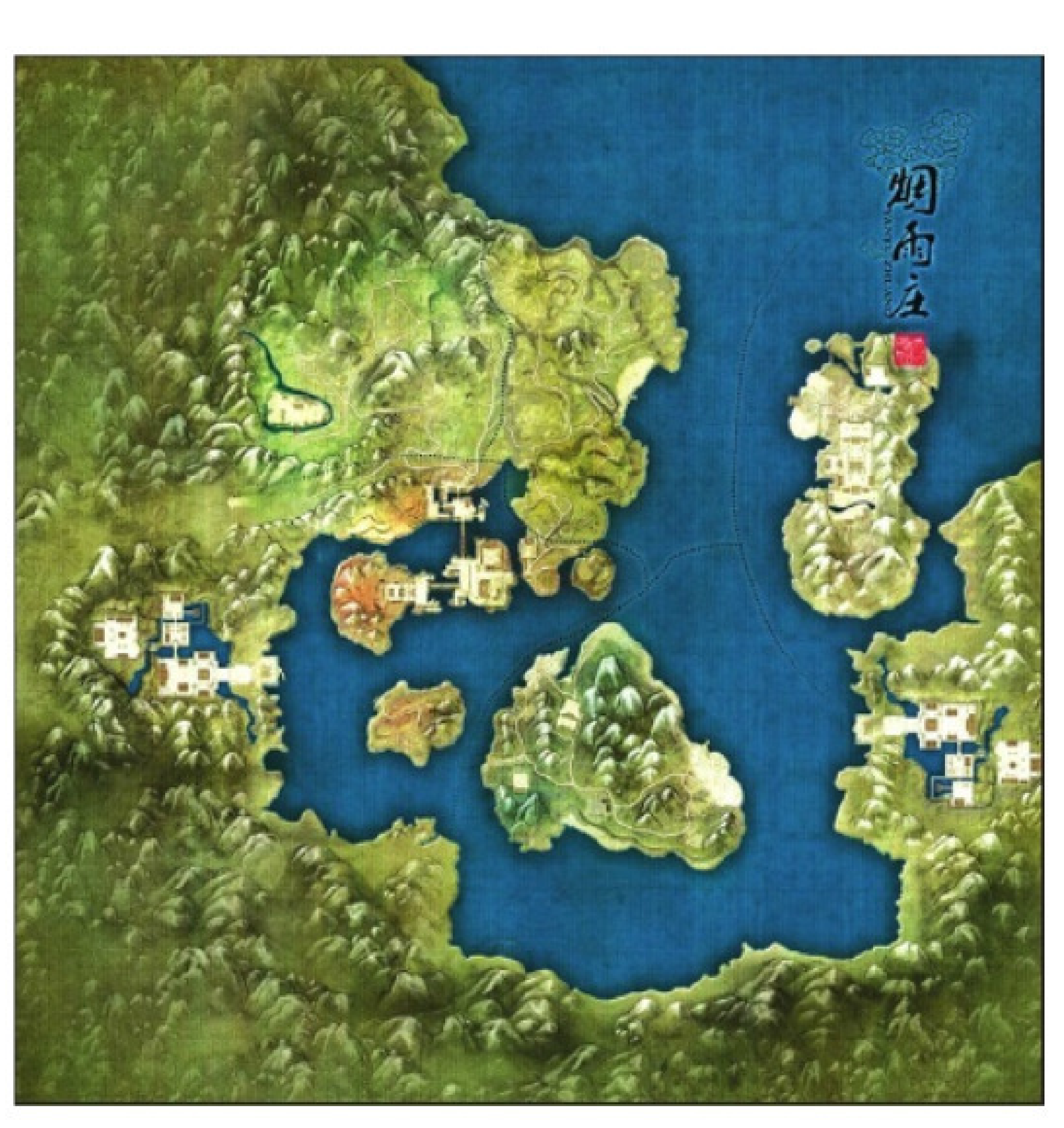


游戏PVP采用了猜拳式的战斗系统，想打赢对手还需要一定的运气

江山如画：极致视觉效果等你鉴赏

虽然《九阴真经》让我们等待了整整四年，但在四年之后，我们再看《九阴真经》的画面依旧会被他浓浓的水墨风所吸引。由于《九阴真经》故事发生的时代是中国明朝，如何还原明朝永乐盛世波澜壮阔的唯美风景就直接考验了游戏制作组的能力。为此制作组精心考察了明朝的风土人情，尽可能将其还原到九阴世界之中。小桥流水恬静缠绵的苏杭风景，繁华似锦美女如云的京都、人声鼎沸三教九流为之集结的酒馆客栈……即便是最纯正的武侠迷都不会对它有任何挑剔。

为了能够还原给玩家一个真实的武侠世界，《九阴真经》史无前例地将五大历史名城——燕京、洛阳、金陵、成都、苏州——一搬进了游戏之中，这些都城中大家耳熟能详的名胜古迹在游戏中也将得以出场。比如寒山寺、白马寺、秦淮河、洛阳龙门石窟，让你不出家门就能穿越到明朝，体验祖国的大好山河。在这五大门派附近，也环伺着江湖中的八大门派，熟悉地理的玩家会惊喜地发现，无论是从地理位置还是内部结构上，《九阴真经》都真实地还原出了门派之中的场景。据悉，为了制作八大门派，游戏蜗牛的研发团队先后踏足了少林、武当、峨眉等武林圣地，利用想象和现实相结合的手法，描绘出让你无法抗拒的真实江湖场景。让你在行走江湖的过程中，也能大饱眼福，从漠北荒原到江南水乡，美景尽收眼底！



九阴地图

我们很容易就发现，所谓“新武侠”其实并非是全盘否定了过去的江湖设定，恰恰相反，它忠实还原了武侠小说中传奇人物的成长环境以及经历，让你能够产生强烈的代入感，这正是对最正统武侠精神的致敬。当书本中的武侠世界就这么展现在我们眼前时，它会给我们怎样的惊喜呢？现在，加入《九阴真经》的世界，你就能够展开一段属于你自己的奇幻冒险，开启你的传奇故事。

搜狐畅游



水浒世界快乐游
回合制网游《水浒Q传2》初体验

我是一个水浒迷，又喜欢轻松休闲的回合制游戏；因此，当3D回合制网游《水浒Q传2》开启先锋测试时，我想方设法弄到了激活码，挤进了水浒世界。

踏上仕途

登陆游戏后，首先要创建角色，选择阵营。游戏有官府、绿林、仙道三大阵营，每个阵营包含三种职业，分别为武师、相士、医生，剑客、法师、术士，天兵、真人、道士。另外，当玩家的等级达到60级和90级时，还能分别进阶为英雄和星将。

小灰狼相伴

进入游戏后，我的第一感觉是：视觉效果真心不错！360度自由旋转的画面，抬头是蓝天白云，低头是随风摇曳的青草，旁边是一片粉红的桃树林，远处是一道绚丽的七色彩虹……好一个仙境般的新手村！

在村民们的帮助下，我很快便悉了游戏的基本操作，将修为提升到了10级。10级的我，不再是孤身一人，一头可爱的召唤兽：小灰狼成为了我的伙伴。小灰狼不仅能够协助我战斗，还能独自外出探险，为我寻找宝藏。不过，我现在还不能让小灰狼外出，否则就没人和我一起战斗了。等我驯服了更多的召唤兽，再派它们出去寻宝。

神奇的合体术

其实，我很喜欢村长家的召唤兽。那是一只虎头狮身的怪物，由一头老虎与一头狮子合体而成，合体之后，它的战斗力大幅提升。我亲眼见证了合体的过程，被惊得目瞪口呆。

村长自豪地告诉我，这是科学怪人送给他的礼物。科学怪人是水浒世界里一位顶尖的发明家，召唤兽合体正是他的杰作。科学怪人可以将任意召唤兽肢解，并重新组合，从而激发出召唤兽潜在的战斗力。

我对合体绝技十分神往，村长却泼了我一头冷水：“孩子，你现在太嫩了，无法驾驭合体后的怪物；所以科学怪人是不会帮你的。

体验剧情任务

在接下来的修炼中，我结识了公孙胜、刘唐、雷横等梁山好汉，和他们一起夺取了生辰纲，实在是痛快之极！

我们正高兴着，冷不防挡了孙二娘的道，生辰纲被另一伙儿强人给夺走了。经过我明察暗访，查明了抢劫者乃是另一群梁山好汉，他们中了蚩尤的魔咒，迷失了本性，所以才会对我们出手。“智多星”吴用是这伙人的组织者，他中了色咒，变得极为好色。于是，我决定解救这群好汉……

不知不觉中，我完成了首个剧情任务——智取生辰纲，从中获取了极为丰厚的奖励，还得到了两个“随从”：精灵与枣红马坐骑。

我的两个随从

精灵是一种可进化的辅助性宠物，它不会参与战斗，但是却能辅助玩家使用生活技能，同时还会为玩家寻找宝藏。

枣红马是一个可靠的战斗伙伴，它不仅能够为我提供骑乘战斗的机会，还会将自身能力连同战斗技能转移到我身上，增强我的战斗力。

有了精灵与枣红马，我的小灰狼也不孤单了。三个宠物其乐融融，伴我闯荡江湖。

咱也有房了

在任务的指引下，我获得了一套田园牧歌式的住房。当我在外边感到厌倦时，就可以回到家中，在温馨的小屋里休憩，将疲劳一扫而光。

如果觉得没有事做，我就到屋外体验农家生活。屋外有农田、池塘、水井、牲畜圈，种田、挑水、养鱼、喂猪……我是一个快乐的劳动者！

如果觉得孤单了，我就去邻居家串串门，帮着打扫一下房屋，和他们交个朋友。我的目标是：做一个人尽皆知的生活达人！

综述

絮絮叨叨说了那么多，却只是《水浒Q传2》的一小部分内容。要想全面了解《水浒Q传2》，你还是得到游戏里走一遭。

快来吧！我在家里煮好米饭、炖好猪肉、烤好鲫鱼等着你！


选择阵营


美丽的彩虹


虎头狮身的怪物　　我的温馨小家

栏目编辑/Suki/suki@popsoft.com.cn　美术编辑/天平

汇众教育

游戏培训？让我悄悄告诉你

汇众教育成都校区学子感言



一年前，我就在网上了解到汇众教育。经过深思熟虑，我毅然决定来到成都，来到汇众，开始了长达一年的学习生涯……

姓名：李云龙

年龄：27岁

专业课程：游戏程序开发

就职公司：成都鼎乾网络

就业岗位：游戏程序

对于绘画、素描、游戏美术等，我感觉十分陌生，因为以前没有任何基础，更是连数位板都不知道。还好汇众的老师非常负责，针对我这样零基础的学生进行循序渐进的教学。从最基础的素描造型，色彩，构图，到CG绘画，教我们2D课程的杨老师用极大的热情和耐心把我们带入了美术的大门，让我们从一窍不通到熟练运用数位板和PS等软件进行CG绘图。负责3D课程的许老师，教学经验丰富，讲课总能结合实际情况，对于MAX等软件运用的重点和难点讲解的很详细，使我们很快的掌握了相关3D软件的使用。经过有针对性的练习，我们在建模、UV展开、贴图绘制和烘培等游戏美工的相关技能上取得了巨大的进步，初步达到了就业的要求。此外我们的班主任张老师、策划老师苑老师、就业指导赵老师以及汇众的其他工作人员，都在我们的学习过程中给了我们很大的帮助和指导。

能够成功就业，成为一名游戏开发人员，我要对他们表示诚挚的感谢。从去年的十一月到汇众至今差不多一年的学习时间，我从汇众学到的不仅仅是专业技能，还有敬业精神和人生态度。老师和同学们给了我许多帮助，我从他们身上学到的东西足够我受益一生。在此我对有志进入游戏行业的朋友说一句，想要进入这个行业，需要的不是一时的热情，更需要自己对于自身的合理定位和对行业的清醒认识。在学习过程中，最重要的是保持良好的心态和不间断的练习。要能虚心吸取他人尤其是老师的意见，切忌固执己见。最后，希望所有人学习进步，取得满意的结果。

时至今日回想起一年前的自己还是穿梭在乡间村里的一个基层政府工作人员，整天做着与此时此刻毫不相关的事情；而现在的自己，却已坐在软件园的写字间里敲着代码，成了一名程序员，每天看着、用着曾经根本看不懂的，觉得是高科技的东西，而且要靠着这些在这个城市立足，回想来真是感慨万千。

记得一年前，已经在政府工作了两年的我，是多么的彷徨，除了每天琐碎的事情，不知道自己还会干什么，自己还能干什么，曾经所学早已交还给了学校，剩下的一些也已被生活消磨的不剩些许。这里的亲戚，尤其是表哥，说起成都的数字软件产业很发达，如果我有勇气的话可以来试试。后来，我就在网上了解到了这个算是如今让我重获新生的汇众教育。过了2010年的夏天，我就毅然决然的，从千里之外的河南来到成都，来到汇众。

对于编程，C语言、C++，这些对我来说真的很陌生，绝对可以说是零基础，我本是连电脑都很少用，连复制粘贴的快捷键都不晓得是什么的人，更别提写代码了。幸好教我的曾磊夫曾老师，针对我这样没基础的是从进制转换开始教起。有点数学基础的我刚开始觉得还挺好学的，可慢慢地开始写代码，写一些逻辑的时候，我就开始蒙了。因为不了解计算机语言的语法，曾经又从来没有接触过，真的像是从新学习一门新的语言一样，觉得很难，很多地方搞不懂为什么要那样写，为什么换了顺序结果就不一样；幸好当时曾老师每次都是很耐心的给我讲解，把基础的东西一点一点的说清它的因为所以。

学这个程序语言若是有个经验丰富的好老师真的是会事半功倍，在这一点上教我的曾老师真的做的很好。每次，布置的小项目，都要我们自己做完他再会去给你讲解，即使你写的再烂，即使原本就有好的方法去解决。虽然，很多次都是绞尽脑汁，很多次都有种过不去的感觉，但后来一次次的都过来了。

从去年的秋天到成都汇众至今差不多十个月的学习时间，我从一无所知，到现在作为一名程序员去工作；从一年前的田间地头，到现如今处处透着现代科技气息的软件园，有时自己都觉得像做梦，像拍电影一般。可以说是一个很不错的转身吧。对于帮助自己成长、蜕变的学校，当然是很有感情的，是一种感激之情，因为有了这一年的学习，而使我顺利进入到新的工作环境。现在想想，从控制台程序到windows窗口程序；从面向过程的C到面向对象的C++；从if、else这些简单的逻辑，到后来的树形数据结构；从自己开始写几行十几行的小代码，到后来的几百行，上千行，到如今面对数万行几十万行的代码；从开始自己都怀疑自己可以学出来不能，到如今真的以此作为工作；真的挺感慨。

真的挺感激在成都汇众有老师认真负责的教育和班上很好的学习环境和氛围，对我的帮助挺大。虽然说是师傅领进门修行靠个人，但良好的学习氛围，会让人在学习中事半功倍，比较中会让你不自觉的有了动力。希望助我成长的汇众在接下来能培养出更加优秀的游戏人才，在此也对尚没基础有志进入游戏行业的朋友说一句，学好一门技术，真的没那么容易，老师的讲解只是传授方面，只有通过自己的努力才能把那些知识真正成为自己的并会学以致用。我都可以，我想很多人也一定可以。

网址：cda.gamfe.com


成都魔方科技领导亲切接待成都汇众学子

汇众教育

入职游戏动漫名企
技能+学历 双证在手 就业无忧



高校扩招是大学生就业难的主要原因，特别是一些传统行业人员相对饱和，可供给的岗位更少，而这些行业恰恰又是高校扩招的重点方向，从而导致就业问题更为严重。但是在招聘会现场游戏动漫企业开出的优厚条件却足以吸引所有求职者的目光，学历不限，起薪3000，优越的工作环境。跟传统教育相比较，以实用为主的社会培训更能紧扣市场需求，培养出企业需要的人才。



青岛建三大就业基地

1.“央视动漫城”落户城阳 青岛成全国动漫基地

集动漫游戏、影视制作、体验展示为一体的“中国央视动漫城”落户城阳上马街道，项目计划投资至少10亿元，占地面积325亩，项目由中国国际电视总公司辉煌动画公司及山东欧亚投资集团有限公司双方合作。动漫城建成后，许多国产动画将在山东青岛完成制作，并将打造一个永不落幕的动画嘉年华。

2.城阳区与台湾宏广共建动漫基地

中国台湾宏广股份有限公司与青岛城阳区政府签署战略合作框架协议，计划综合投资约35亿元，将其全球总部基地及其全球业务运营中枢迁入惜福镇街道，项目规划占地900亩、建筑面积60万平方米。台湾宏广股份有限公司是数字动画制作公司，含制作、研发、动画软件制作研发、教育、影片投资和多媒体为一体。该公司称，华纳、迪斯尼、环球影业、卡通频道、米高梅与维亚康姆集团的尼克罗定（Nickelodeon）是其长期股东和客户。建成后，年产值可达100亿人民币，还将吸引欧美、亚洲等200余家知名动漫公司入驻。

3.青岛国际动漫游戏产业园简介

青岛国际动漫游戏产业园（Q-park）是经青岛市人民政府批准，由青岛市市南区人民政府投资建设，并由北京中关村创意产业孵化器的动漫游戏精英团队运营的国际化产业园区，也是由国家新闻出版总署授予的全国六个“国家动漫创意产业基地”之一。国际标准建造，园区占地150亩，建筑面积11.6万平方米，迄今园区容纳将近120家游戏和动漫企业。就业人员1到1.5万，具有可观的产业规模。

学校介绍

汇众教育（GAMFE）青岛校区成立于2006年，中国海洋大学汇众教育中心是汇众教育联合中国海洋大学继续教育学院联合推出“学历教育与职业培训相结合，人才培养和就业安置相衔接”的办学模式，依托海大继续教育学院的高等学历教育和汇众教育8年来动漫游戏人才培养经验，共同打造动漫游戏人才培养的特色专业。为国家和山东省动漫游戏产业的发展培养紧缺型专业技术人才，掌握最前沿的动漫游戏设计与开发技术，为学生高薪就业提供双重保障。

培养模式

针对现在游戏动漫人才缺口大、工资待遇高，中国海洋大学与青岛汇众教育强强联手创办“游戏动漫技能加学历班”，培养具有实用专业技能高素质技能人才。

海大汇众教育中心，全程教学在中国海洋大学浮山校区，所有学员共享校区全部资源，凡报名学员，学在海大、吃在海大、住在海大。

学员入学签订《就业推荐协议》，毕业学校负责推荐工作，上大学，收获学历的同时，还能收获高薪技能工作。

办学特色

1.强强联手打造“复合型”人才培养模式

海大与汇众教育创新性的采用“学历+专业技能”的培养模式，以学历教育为基础，走高等学历教育与职业技能并重的路子，办出我校成人高等教育的特色，为企业输送针对性强的实用性人才。

学生在学习所选的大学本专科学历的同时主修汇众教育自主研发的针对动漫、游戏方向的专业课程。学生毕业后可获得中国海洋大学高等成人教育本专科毕业文凭和国家职业技能中级证书。

2.完善就业保障体系

入学前——学生一入学与学校签订《就业推荐协议》，毕业后由学校推荐就业。

学习中——学院数字渲染工作室与北京汇众鼎视数字传媒科技有限公司合作定期进行商业项目实战练习，对学生就业后的工作环境、工作角色、工作流程进行模拟。同时也给家庭困难的学生提供勤工俭学的机会。

学完后——为了拓展就业渠道，保障学员的就业畅通，汇众教育与全国300多家企业建立了合作关系并签订了长期用人协议，为学生开拓了良好的就业市场。特别是青岛在市、区领导的大力扶持下，于09年建成的青岛国际游戏动漫产业园已经使青岛的动漫游戏行业驶入发展快车道。目前园区企业已突破80余家，成为青岛动漫游戏方向学生就业的主平台。

详情登陆：http://qdh.gamfe.com/xqjj.html 技能加学历班
http://qd.gamfe.com 技能班

头牌新闻

《永恒之塔》首届中韩对抗赛在京举办

■本刊记者 Suki

4月15日，“《永恒之塔》首届中韩对抗赛”在北京石景山区中国电子竞技中心火热进行。来自全国各地的两百多位玩家与驻京的各大新闻媒体和电视台共同参与了这场由盛大游戏主办的竞技赛事。



本次比赛是盛大游戏《永恒之塔》运营团队举办的首次跨国PvP对抗赛。大赛共设有包括冠军团队奖在内的三个奖项。从预选赛中脱颖而出的三支中国代表队将在本次大赛上向韩国玩家发起挑战。主办方邀请到了素有国内电竞行业“黄健翔”之称的海涛进行现场解说，增添现场热烈的对抗气氛。最终来自咒怨战队的选手夺得了比赛的胜利，举起了冠军奖杯。

《永恒之塔》自面世以来就一直拥有的稳定玩家群体，在MMORPG游戏领域保有自己的一席之地，此次中韩对抗大赛的成功举办对于中国的《永恒之塔》玩家而言无疑是一次难忘的经历。

晶合新作

RTS大作《英雄连2》首度曝光



由Relic在2006年制作THQ发行的RTS大作《英雄连》在今年5月初正式公布了其继作的细节信息。新作《英雄连2》的背景设定在二战时期的东线战场，玩家将在战役中控制苏军经历二战史上多场著名的东线战事，包括斯大林格勒战役和库尔斯克大会战等著名战役都将得以在本作中再现。此次新作游戏的诸多细节设定也根据东线战场的特点作出了调整，诸如在游戏中将增加雪地的地形概念，增加烟雾与障碍物对视野的影响等等。本作的战场环境将会比原作更大，模型细节也将比原作更丰富，据称战场上所有的模型都是可以被破坏的。官方预计本作将于2013年上市，希望这一次新作的信息披露能够给最近一直陷于财务危机的THQ带来些许的起色助其摆脱危机。

《上古卷轴OL》预计2013年问世



以丰富的自由度与史诗般的剧情闻名的《上古卷轴》系列一直以来都拥有稳定的单机市场份额，如今这款游戏也将尝试涉足大型多人在线游戏的领域。由ZeniMax游戏工作室负责制作的《上古卷轴Online》近日公布了游戏的最新消息。这款游戏的背景设定在《上古卷轴5——天际》的1000年前，玩家将扮演不同的种族步入Tamriel大陆的瑰丽世界展开一段与单机版游戏截然不同的冒险旅程，《上古卷轴Online》的开发团队表示将倾尽全力打造一部不辱《上古卷轴》之名的大型多人在线游戏。

《双星物语OL》5月公测

韩国Wemade娱乐近日宣布，旗下2D萌系网游《双星物语OL》将于5月正式开始在韩国公测，官方同时公布了游戏最新的宣传视频，进一步为游戏造势。作为日本Falcom公司旗下经典单机游戏《双星物语》的网游版，本作已经在韩国国内先后进行过4次测试，历时5年回炉重制。游戏中的职业包括战士、盗贼、法师、弓箭手四种，角色达到一定等级以后可以进行转职，一共有3次转职的机会。游戏目前还没有国内代理的消息。



《第九大陆》4月26日开始公测

3D动作网游《第九大陆》(简称C9）由韩国知名游戏开发商WEBZEN历时四年研发制作，由腾讯公司在国内代理运营。经历年初的内测之后，游戏于4月26日正式开始公测。公测版本更新了许多全新的游戏内容，包括全新职业魔剑士、传承技能、多人PVP战场、第四大陆Boss副本以及地狱难度挑战模式等。



《拳皇2012》登陆iOS可Wi-Fi联机对战

SNK PLAYMORE近日在苹果App Store推出了《拳皇2012》（THE KING OF FIGHTERS-i 2012）的iOS版本。在这个版本中，玩家可以从32名经典角色中选择人物与电脑对战，或通过Wi-Fi与朋友联机对战。除此之外，游戏针对iOS触控屏幕重新设计了UI界面，让玩家更容易“摇”出拳皇的经典招式。游戏售价为人民币45元。

晶合热点

第二届英伟达游戏群英汇在上海举行

4月29日，第二届英伟达游戏群英汇在上海浦东陆家嘴正大广场举办。为期两天的大会为我们提供了最新游戏试玩，展示了全新的游戏硬件设备，还举行了多场电子竞技比赛。NVIDIA联合创始人兼现任总裁黄仁勋先生出席了开幕式，并发布了包括GeForce GTX 690显卡及GeForce Experience优化技术等最新产品和新技术。本刊记者也出席了此次活动并对参展的育碧《全民足球》制作人进行了专访。游戏的创意总监王锡楠表示：《全民足球》是育碧第一款专门面向国内网游市场开发的产品，画面和人物更加亚洲化，更偏向于休闲和简易的操作，拥有更快的比赛节奏。它采用更易于组织的5人制比赛方式，角色能够升级能力，可让玩家创建更加个性化的人物。游戏将通过线下活动和各类比赛吸引更多玩家群体。



《全民足球》创意总监王锡楠

电视剧《轩辕剑天之痕》将于暑期上映

近日，改编自经典游戏的电视剧《轩辕剑天之痕》发布了首部预告片段，并确定于今年暑假期间上映。本剧由胡歌、刘诗诗、唐嫣、蒋劲夫主演，讲述了陈国最后一位皇子陈靖仇在复国之路上遇到了北周后裔宇文拓之后，身负国仇家恨的两人与另外三位女性之间发生的种种纠葛的故事。电视剧在剧情细节上与游戏多有不同之处。本作是继《仙剑奇侠传》之后，国产经典游戏的又一部改编。



《轩辕剑天之痕》主演阵容

国内46家网游公司涉嫌低俗营销被立案查处

文化部近日要求各地文化行政部门和文化市场综合执法机构对趣游（北京）科技有限公司等46家涉嫌违法推广和宣传的网络游戏运营单位以及一批违规侵权的音乐网站和动漫网站予以立案查处。游戏市场由于缺乏创新，产品质量不过硬，厂商为了眼前利益走上违法的道路，不良的风气给整个游戏产业带来破坏性的影响。文化部此次部署查处的网站均涉嫌未按要求办理经营性互联网文化单位审批或备案手续，擅自提供网络音乐、动漫和游戏产品的使用和下载等服务，且绝大部分网站未取得著作权人合法授权。

艾媒公布中国手机游戏市场季度监测报告

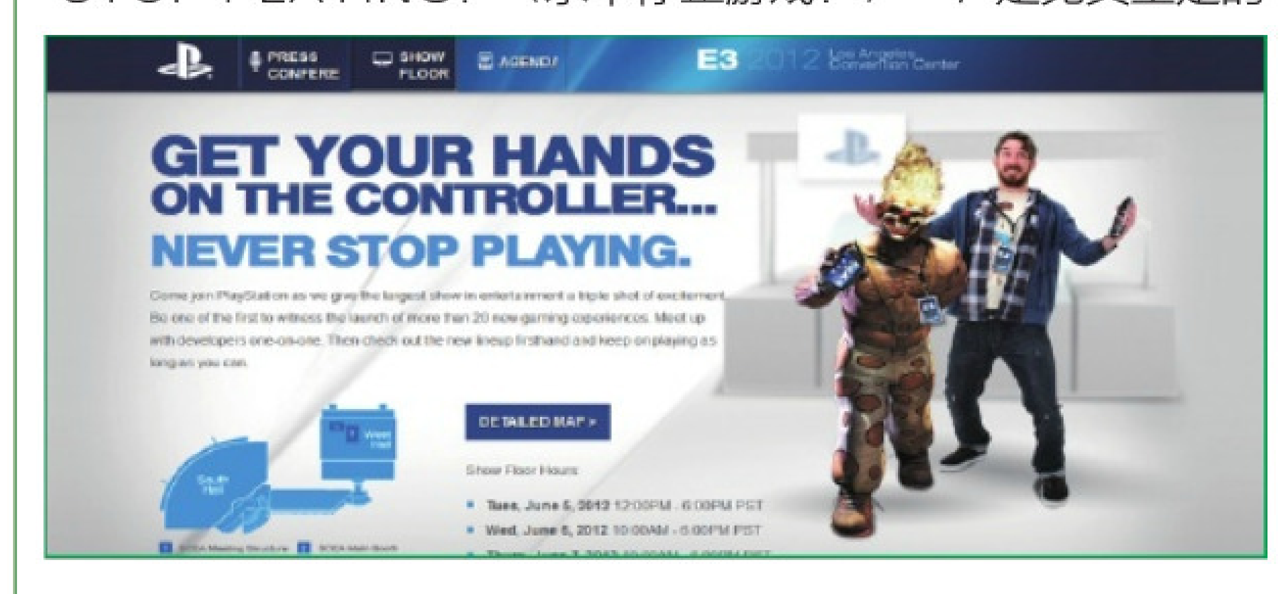
4月27日，移动互联网第三方数据研究机构艾媒咨询（iiMedia Research）发布了《2012Q1中国手机游戏市场季度监测报告》。据报告显示，2012年一季度，中国手机游戏市场规模为10.1亿元，环比增长12.2%，手机游戏用户规模达到1.91亿，环比增长8.5%。随着智能手机的普及，社交游戏平台和基于地理位置的社交游戏等游戏种类开始增多，手机游戏用户规模保持稳步增长趋势。

完美世界打造网游进出口平台“PWIE”

4月底，完美世界在参加第五届中国网页游戏&移动游戏高峰论坛期间正式对外公布了其网游进出口的“PWIE”（Perfect World Import & Export Platform）计划。多年海外市场的运营使完美世界积累了许多国际市场运作的经验。完美世界发言人表示，公司希望通过这个计划为中国网游产品的出口提供一个“国际平台”，携手中国的游戏厂商及其游戏产品共同走出国门，打开全球网络游戏市场的大门，为中国网游海外出口数量与规模提升作出努力。

索尼E3 2012官网上线

索尼E3 2012官网于近日正式上线。通过其网站我们了解到，索尼将会在本次E3会展上布置200多个PS3试玩展台提供72小时免费畅玩，并将在其发布会上展示超过20款新作游戏的内容。索尼在此次展会上打出的标语是“NEVER STOP PLAYING！（永不停止游戏！）”，足见其坚定的



游戏路线。本届E3会展将于6月5日至7日在美国洛杉矶会议中心举行，届时索尼的E3官网将视频直播其产品发布会，发布会时长预计为30分钟。

《幽灵行动——未来战士》推出真人预告片

育碧（Ubisoft）在近日确认汤姆·克兰西之《幽灵行动——未来战士》于5月底上市。本次伴随游戏发布的还有官方重金打造的真人电影短片《Ghost Recon Alpha》。这部由Motion Pictures工作室负责制作的短片全长为25分钟，将在游戏正式公布之前引领玩家体验游戏中未来战争的紧张与刺激。影片的完整版将会在游戏上市前通过网路免费播送。

晶合快评

游戏——友谊的延续站

■晶合实验室 无芜

“等‘暗黑３’上了一起玩吧。”

“我们商量可能会去玩亚洲服务器。”

“等‘暗黑３’出的那天同时上线啊。”

随着“暗黑３”的逼近，电话响起的次数逐渐变多，心中总在接完每一通电话之后有股暖流涌上来。曾经在某个游戏里建立的友谊，在现实中变得稳定坚固，再继续步入到下一个游戏，只觉得很难得。

再次打开《魔兽世界》的我，竟找不到一丝热情和动力，只是傻站在那里看着全是灰色的好友录。曾经一起做任务的伙伴，一起打副本的公会朋友，随着《魔兽世界》的淡出，也淡出了我的生活，或许从未进入吧。

游戏中的友谊是向往？期待？还是只是梦一场？我从未认真地想过，直到有关一起玩“暗黑３”的无数个电话响起后，突感这份友谊竟也在我生命中存活了近１０年。

游戏中的友谊分两种，一种是现实中认识的朋友约好了一起玩游戏，大家在游戏还没上之前就开始讨论该选什么样的职业种族，公会要起什么名字，每个人都兴奋地纸上谈兵好一阵子。当初玩《天堂２》的时候就是这样，职业早就分配好了，兴奋地一起做任务、一起杀怪、一起PK、一起在公频里聊天、一起声讨作弊的玩家，一群人开心得像傻子似的。这样的友谊是从现实中延伸出来的，不一样的是在游戏中会发现彼此之间更有默契更为亲昵，这种团结在现实中都不常见。记得有一次和其中一个朋友闹别扭，可一听说游戏里有人欺负他，二话不说立马上线冲去帮忙，完全没理会还在跟他生气这回事。也许这就是游戏里的友谊和现实中友谊的区别吧，虽然是同样的人，却又像是两个空间里两个不同的个体，现实与游戏互不影响。

另一种则是在游戏里建立的友谊，开始并没那么容易，但总那么轻易就结束了。我玩得最久的游戏就是《魔兽世界》，可惜这个游戏却没能给我带来任何友谊，短暂的相逢，互相组队做几个任务，然后便分道扬镳。就连公会这个团结型的大组织也未能有友谊成形，就像上课似的，报到，开讲——上线，进入副本。以至于如今再上线的我感到如此凄凉，竟没有什么回忆可寻，也没什么想继续停留在游戏里的心情。佛说：前世的五百次回眸才换得今生的一次擦肩而过，我想对于《魔兽世界》里的那些个人来人往来说缘还太浅吧。好吧，矫情告一段落，再说说我曾去韩服玩的一段经历吧，那段经历总让我记忆犹新。



喜欢在时间的急流中停滞的无芜

也不知当时是出于什么原因，我竟然孤身一个人到韩服去玩网游。任务快要了我的命，那些个长得差不多的韩文让我完全不知从何开始找起要杀的怪，这个时候有个玩家在我旁边伫立，然后私密我一堆韩文。我实在无奈，只得用英文回应，没想到他热心得不行，非要帮我做任务，帮我找怪。一开始我只是觉得可能他级高没事干吧，可谁知道这样一开始就持续了１年的时间，他总是带着我去这里看风景，到那里找高级怪杀，把我介绍给他的朋友认识，然后又带着我去他的公会仓库拿装备给我。我们之间的对话很少，因为他的英文也不是很好，总有种我听不懂他说的他听不懂我说的的感觉，于是经常出现的画面总是我跟在他的后面去这里去那里。我甚至不用听懂他说的话就跟着他到处跑。可惜这样的友谊终究隔着语言这道屏障，没办法延续到现实中，但在记忆中却可以停留很久。

最值得一提的便是在台服玩《RF OL》的经历了，也许这是最值得我骄傲的一段游戏里的友谊。那时候刚去台服就想说一定要进个公会，不然玩起来很困难又孤单，于是随便点了一个全身装备冒光的人私聊，那个人已经成为我现在很好的朋友。他只说这个公会绝对不让用外挂，我表示了从没打算用外挂的态度后，他就加我进公会了。当我还愣在怎会如此简单时，公会里已经有一群人在欢迎我了，我在忙着回应的同时心里已经感觉很温暖了。像这个公会般的团结和温馨是不多见的，公会专门有人主动带我做任务升级，两个人杀不动的怪，公会里就会有好几个人过来，遇到别的种族，公会里也会有一群人杀过来，从来都是只要一句话，就会在１分钟内有人到你身边，不用愁钱不用愁装备甚至不用愁升级技能时无聊得没人陪你聊天。这还不是最特别最温馨的地方，这个公会有几个手很巧的MM，居然自发做了好几个游戏中的玩偶寄给所有公会的人，纯手工，非常可爱。这样的一群人成为了我生活中很好的朋友，经常互送礼物。

到底什么才是游戏中的友谊，到底应该如何定义，其实我也不知道，我唯一能确定的是游戏里的友谊得之不易，它在游戏中诞生，在现实中慢慢孕育，然后在下一个游戏中延续。“暗黑３”，我１０年的朋友们，等着我。

漫画作者：难搞小姐_不说_画

从山寨游戏到官方名作
——步入平台化与质量竞争时代的网页游戏

■晶合实验室 一丝blue



商业化的网页游戏在我国发展已经四年有余，虽然关于它的种种非议与负面新闻不绝于耳，但是它依然在中国这片沃土之上近乎野蛮地成长了起来，让无数的资本家趋之若鹜，让许多创业者义无反顾。然而当我们站在一个普通玩家的角度回想起那些铺天盖地的页游的时候，却发现没有几款游戏能够像当初的单机游戏或者之后的客户端网游一样让人印象深刻记忆犹新的。当一个新兴的产业崛起之时——无论是《仙剑奇侠传》之于国产的单机游戏，还是《梦幻西游》之于国产的网络游戏——我们都能够在记忆中或多或少地翻找出几部经典之作，然而在网页游戏的世界里却鲜有这样的作品，充斥在我们脑海中的是各类经典单机游戏的山寨、是许多国外独立游戏的效仿、是无数日式动漫游戏的摘抄。无处不在的山寨简直就像中国页游产业在发展之路上注定背负的原罪一样，让这个领域一直以来是非不断。这也许是在夹缝中求生存的页游市场在起步之初的权宜之计，然而山寨绝对不应该成为一个健康产业的常态，否则这个产业是迟早要为它自己的急功近利而付出代价的。

山寨游戏——在夹缝中求生存的国产页游

小游戏的第一桶金

如今欣欣向荣的页游市场总让人觉得网页游戏是一个遍地黄金前途无量的行业，但实际上中国的页游市场从一开始就只是在夹缝中求生存的行业。网页游戏在中国最初的发展机会靠的就是单机游戏日渐没落而网络游戏尚未兴起的那一段夹缝期。那时的“泥巴游戏”既没有绚烂的图像也没有华丽的声效，完全是靠玩家的“脑补”来完成游戏体验的，这样的游戏在日后迅速兴起的客户端游戏面前毫无招架之力，很快就销声匿迹了淡出了主流媒体的视野。

在中国页游平静的那几年，国外页游却在以自己的方式发展着，尤其是Flash与Java技术的不断成熟使得许多简单的单机游戏已经可以做到直接在网页上游玩了。如果大家当年耳熟能详的“幻想游戏网”在严格意义上还只能算是资源下载共享类网站的话，那么“4399小游戏”等网站的成功无疑已经应该划归到网页游戏的范畴之内了。这些网站上的大部分游戏都没有联网功能，最多不过实现了热座模式的双人同机娱乐，与我们现在所熟知的页游概念相去甚远，但毋庸置疑的是正是这些不起眼的“小游戏”让最早的页游创业者们赚到了第一桶金。

然而令人遗憾的是，那时充斥在此类小游戏网站上的产品却尽是欧美的独立游戏与日本的同人游戏，很少能够见到国人原创的作品。一方面是这些以免费为主要

商业模式的游戏平台并不能为原创者带来任何经济利益和创业机会，另一方面就是比起培养自己的原创力量，去国外游戏网站“引进”现成的优质游戏不但成本更低而且效果更好。中国这个特殊的市场环境对单机游戏的那种破坏性又在小游戏的市场上重演，靠游戏赚钱的商人却不愿意为游戏投入一分钱，于是许多商家便在不知不觉中错过了更上一层楼的发展机会，没能借社交游戏的东风成为业界巨头，将这片市场拱手让给了后来者。



《植物大战僵尸》成功之后，国外的做法是收购开发商，国内的做法是制造出一堆“山寨大战山寨”

社交游戏的乘风而起

我们现在所熟知的网页游戏类型实际上是伴随着社交游戏的东风发展起来的。当“偷菜”一词成为2009年最为流行的网络词汇的时候，也正是“压秒”“追秒”与“狼羊大战”等策略类页游兴起之时。当时的策略类页游在诸多方面都借鉴了社交游戏的许多特性并且取得了令人惊异的巨大成功。无数玩家废寝忘食没日没夜地守在电脑面前就为了能够在凌晨守住野狼的一波进攻，而除此之外更多不甘失败的玩家则按下了游戏右下角的充值按钮让页游厂商赚了个盆满钵满。那时还没有泛滥的低俗营销，因为新兴的页游形式本身就足以吸引到足够数量的玩家，而玩家数量的充足便可以使一款策略游戏自然地拥有强大的生命力。正所谓“与人斗其乐无穷”，策略类页游既没有剧情，也无法让玩家具体控制战斗过程，它在本质上只是提供了一个巨大的棋盘与一系列类似剪刀石头布的简单规则，最终让这个游戏丰富起来的正是玩家本身，玩家的种种互动就是游戏的生命所在，而且这里的玩家不受到“好友数量”的限制。

这样的游戏模式注定了厂商对玩家数量的严重依赖。当同质化的山寨游戏铺天盖地地涌现出来分流了玩家群体之后，每一家厂商都发现日子没有当初好过了。社交游戏的成功依托的是朋友圈子，所以拥有更高的用户粘着度，然而战争策略类的










扎堆的三国题材网页游戏



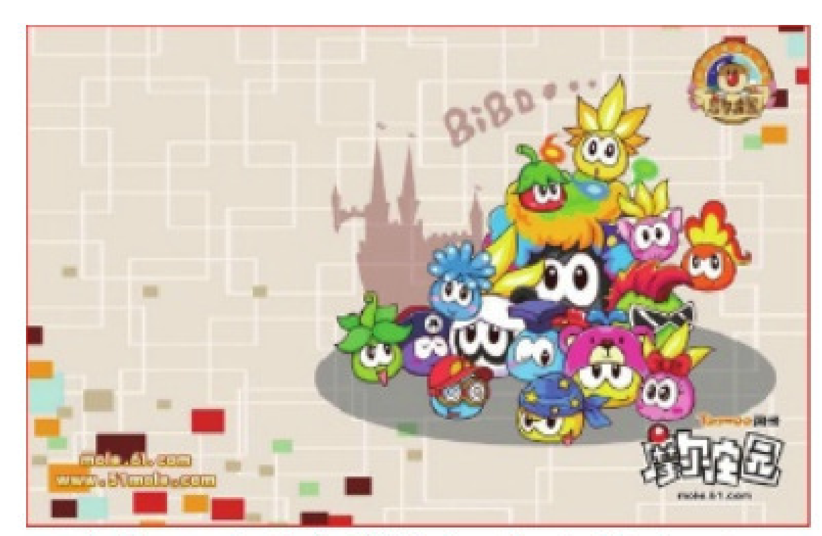
腾讯的业界神话《七雄争霸》

页游简直可说是“不是冤家不聚头”的游戏，如果你发现在游戏中没有了对手，也就没有动力继续将这个游戏玩下去了。规则简单虽然可以让玩家快速进入游戏状态，却难以持久地吸引住玩家深入研究游戏，玩家的流失也就在所难免了。所以当社交游戏依旧“桃花笑春风”的时候，策略类页游却已经“花落春泥中”了。由此我们也可以看到，日后腾讯《七雄争霸》的成功绝非偶然，促使其成功的QQ平台功不可没。然而《七雄争霸》的成功是无法复制的，因为QQ平台只有一个，许多优秀游戏在一开始就已经失去了这样的机会没有以后了。

微端页游的华丽转身

越来越多的山寨导致网页游戏的生命周期迅速地衰竭，一月公测二月合服三月停机几乎成为家常便饭。页游厂商只有通过量产新作来维持自己的利润，追求数量而不注重质量的粗放型发展方式再次开始破坏这个市场，在策略游戏的浪潮消退之后，各类MMORPG类页游铺天盖地冒了出来，它们依然直接在浏览器上运行，却可以说是“麻雀虽小五脏俱全”的，完全可以当作一款袖珍型网络游戏来看待。我们每玩一次游戏其实就等于是重新下载了一遍客户端，只不过这个客户端小到我们几乎感觉不到下载安装的过程而已。

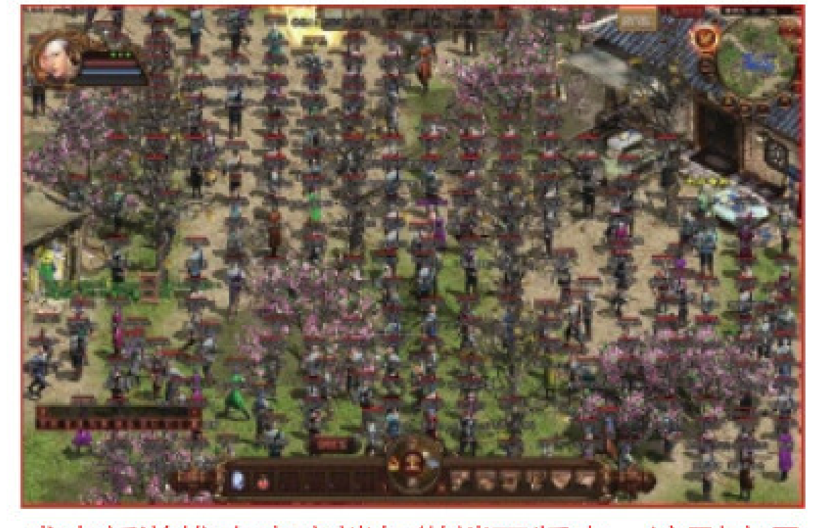
由此可见，国内的页游厂商显然已经不满足于轻度玩家那极不稳定的“日均活跃度”，而是打起了客户端游戏市场里那些核心玩家的主意来了。比起传统客户端游戏动辄几G的巨大容量来，微端游戏本体的容量有时候甚至都没有



淘米网面向儿童的微端页游《摩尔庄园》

大型客户端游戏的一个升级补丁大。微端游戏虽然在画面表现等方面受到种种限制，但却更容易传播更有利于吸引潜在玩家群体。试想如今客户端容量已达几十G的《魔兽世界》其巨大的客户端本身就形成了一道无形的屏障将潜在的新玩家挡在了游戏门外，而一款微端游戏完全可以做到让你今天“怒删”游戏之后在哪个无聊的夜晚又毫无障碍地回到游戏之中去。

不依赖硬件、传播方便与即时体验构成了微端页游在祖国生存发展的天然优势，这些游戏除了可以让办公室白领们在琐碎时间消遣之余，还具备了走向硬件水平不高的二三线城市的条件，并且可以完美地绕过父母对孩子的游戏监管（能上网的地方就能游戏，父母再是盯紧了硬盘也无济于事），《摩尔庄园》的成功与其说是中国孩子们自由选择的结果，不如说是中国的父母们亲手为它营造了一个得以成功的市场环境。



盛大新游推出客户端与微端双版本，这到底是优势互补还是画蛇添足还有待时间的检验

在山寨中停滞不前的产业现状

越来越多的迹象表明，山寨已经成为了阻滞网页游戏发展的最大障碍，无论是之前基于网页的休闲小游戏，还是此后那些基于网页的微端游戏，无不面临缺乏创新的山寨问题。我们可以随便打开一家网页游戏的门户网站看看罗列在那上面的游戏名单。但凡游戏名称里带上“梦幻”两字的，那必定是Q版风格斜45度视角外加宠物培养的回合制游戏，至于以“杀”字结尾的那自然是种种卡牌对战类游戏了，而名字里带着“仙”和“剑”的种种游戏则都想方设法地试图和“仙剑”蹭上一点亲缘关系。光看这些名字我们就能对现在页游市场严重的同质化问题有一个直观的认识了。当然，比起这些山寨至少还挂个羊头卖狗肉，某些页游拿着与原作客户端一模一样的数据与素材明目张胆地抄袭，则已经是连最后的遮羞布也扯掉不要了。这样的游戏不由地让人回想起几年前盛行的种种私服，抄袭游戏的性质其实已经与私服无异，它们变成了在网页上公开的私服，在这片灰色地带招摇过市，饱了自己的私囊，却损害了整个产业的健康。



扎堆的“梦幻”类游戏



EA《命令与征服》的页游只是这点相似度就已经被指抄袭，回看我国的页游该如何走向欧美？

页游市场的三大毒瘤——漠视版权、吸血消费与低俗营销——从某种意义上来说全都是由山寨的风气一手造成的。缺乏创意的山寨游戏自然留不住玩家，而游戏本身短暂的生命周期又让商家无心去树立品牌，在激烈的竞争压力下出现令人不齿的低俗营销手段也便不足为奇了。孰不知以这样的营销手段所吸引到的根本不是真正的游戏人群。当某些别有用心的“玩家”进入游戏之后便进一步破坏了游戏内的微环境，使得各类“诈骗门”“诱拐门”事件层出不穷。

一个产业的健康发展绝不应该伴随着山寨的横行。是山寨迟滞了页游企业平台的建立与品牌的树立，错过发展的良机；是山寨让缺乏创意的国产游戏面对世界一线大厂面毫无竞争优势；是山寨让国内游戏市场陷入“大山寨吃掉小山寨”的恶性循环，破坏了整个行业的发展环境。对于游戏这样一个创意产业来说，没有原创就没有未来。山寨可以解我们的一时之渴，却无法让我们走向真正的成熟。当我们山寨的那些经典作品本身也开始进军这个市场的时候，山寨游戏将要何去何从呢？

官方名作——国外页游的发展趋势

早期的欧美与日本厂商都并没有对网页游戏投入太多的注意力，以至于那时的国外网页游戏大多还停留在独立游戏与同人游戏的的范畴之内，尤其是坐拥许多经典游戏版权的名作大厂更是对此类“蝇头小利”提不起兴趣。厂商之所以对页游没有兴趣，主要有以下两方面的原因。

首当其冲的原因是网页游戏基本上无需依托任何硬件。页游的这一特质让独立游戏制作人兴奋不已，却让硬件厂商对此类项目完全提不起兴趣。每当我们点击进入那些画面精美的次世代大作时，总能在开场动画之前看到诸如Intel或者nVIDIA



这是页游《电子共和国》（Erepublik）的世界玩家分布图，颜色越深代表玩家人数越多

页游始祖OGame也借鉴了许多单机太空策略游戏的要素，从左至右分别为《银河文明2》《太空帝国4》《OGame》



图为《文明》系列微端化的过程，从左至右分别为Freeciv、Civworld、Civilization Revolution for iPad

之类硬件厂商的Logo。高画质游戏对硬件的高要求间接地刺激了电脑硬件市场的繁荣，这些游戏对硬件厂商的商业价值由此可见一斑。而从街机市场起家的日本游戏产业更是早已经习惯了软件与硬件相结合的游戏营销模式，日本的整个网络游戏产业就一直处于被忽视的状态之中，更别指望完全不依靠硬件的页游产品会让日本的一线大厂家提起兴趣来了。

其次的原因则是网页游戏本身的生命周期过短，产品附加值过低。过短的生命周期大大地降低了产品的利润空间，变相地提高了广告宣传的成本。诸如在韩国这样网络发达的国家，微端游戏传播的便利性优势根本无从发挥。而对于日本的一线大厂而言，炒炒经典名作的冷饭或者改编一下动漫小说所得的利益也比网页游戏更为可观，页游始终无法在日本找到一个与主机电子游戏兼容的切入点。至于欧美的开发商走的则是一条通过高投入谋求高回报的好莱坞大片式的商业道路，它们通过高额的广告宣传“制造”名作而非被动等待玩家认同，高额的游戏开发成本在无形之中将潜在的竞争对手扼杀在摇篮里。在此类商业模式大行其道的欧美，本小利微的网页游戏显然无法吊起名作大厂的胃口。

正是由于国外游戏厂商对网页游戏的不重视，才给了中国企业在夹缝中再次发展的机会。包括大陆的昆仑万维和台湾地区的游戏橘子等公司先后杀入海外市场做起了网页游戏的生意，并且都取得了不错的成绩。然而随着社交游戏的蓬勃发展，各大企业对商业化页游的漠视已成历史。Facebook的成功让无数的娱乐业巨头看到：一个网页游戏也许不足为奇，但一个页游平台却可以造就奇迹。克里斯·安德森的“长尾理论”在休闲游戏的领域里得到了完美的诠释，当网页游戏依托社交平台发展起来的时候，其影响力早已今非昔比。风云变幻的游戏市场驱使传统的游戏大厂重新审视网页游戏的价值。所谓的网页游戏并不是某种特定的游戏类型，而只是基于网页这一终端运行的游戏而已。所以在理论上，只要技术允许，任何一款经典作品都是可以被改编为页游产品的。这一产品并不会与传统的主机游戏、掌机游戏和客户端游戏发生冲突，反而可以依托不同的平台产生一种联动效应。基于这样的认识，各类名作大厂都开始通过收购、投资等方式涉足页游市场，并且纷纷拿出自己手中的金字游戏招牌为传统名作打造页游产品，希冀着依靠自己的品牌效应在全新的平台上站稳自己的脚跟。

诸如EA在推广自己的全新数字下载平台Origin的时候便充分地调动起自己的品牌资源，通过大型PC游戏、手机终端游戏与网页终端游戏相结合的方式进行立体推广，取得了立竿见影的成效。而除了自己的平台之外，EA也没有放弃自己作



《战地——英雄》（Battlefield: Heroes）



《龙腾世纪——传奇》（Dragon Age Legends）



《模拟人生社交版》（The Sims Social）



Square Enix推出基于《最终幻想》背景的卡牌页游Monster x Dragon



SEGA名作《梦幻之星2 Online》将推三种终端，游戏也将使用道具收费的模式


《梦幻之星》在Yahoo平台上的页游版本



光荣运营已久的页游《信喵的野望》

为一个游戏开发商的天然优势，其在Facebook等平台上发布的诸多基于自身经典名作开发的网页游戏都曾取得骄人的成绩。诸如《模拟人生社交版》（The Sims Social）等游戏一度使EA威胁到社交游戏开发商的龙头企业Zynga。事实上，成功上市以来的Zynga也并不甘心于只扮演一个游戏开发商的角色，它已经在悄然间建立了自己的游戏平台，随着今年它与QQ开放平台开始正式合作，很快国内的朋友们也能够玩到Zynga享誉世界的众多网页游戏了。



日本经典小说《银河英雄传说》也推网页游戏

比起欧美一线大厂的积极应对，日本的游戏大厂却总让人感觉慢了半拍，直到以苹果的iPhone为代表的智能手机开始严重威胁到日本传统优势项目掌机市场之后，日本人才恍然间意识到市场格局的变化。日本的游戏市场本身拥有一个完整的生态系统，但正是这个过于完整的系统让日本业界不愿意直面市场的变化。其实任天堂早在Wii和NDS的时代就已经向整个业界证明了轻度玩家市场的巨大潜力，然而对硬件市场的流连忘返最终还是让日本一线大厂失去了独领风骚的机会，到现在只能被动应付谋求后发制胜了。SEGA、Konami和光荣特库摩等厂商纷纷开始推出自己的网页游戏以求亡羊补牢重整自己的产品线。诸如SEGA的《梦幻之星2 Online》就推出了PC客户端、PS3主机客户端、掌机客户端与手机客户端四种客户端形式并且实现了各客户端之间的联动，除此之外其在“Yahoo日本”等网站上推出的派生网页游戏也取得了良好的互动宣传效果。而光荣新近发布的《三国志12》不但本身已经拥有在线对战的功能，单机版游戏内也设有通往光荣自家社交游戏《100万人的三国志》的快捷方式，实现了单机游戏与网页社交游戏的互动。而光荣此前于今年2月份推出的PSP版《战国无双3 Z Special》也特意加强了与《100万人的战国无双》《织田信喵的野望》等自家页游产品的互动。光荣为自己打造的全新游戏产品线在此已经初见端倪了。

对于日本的厂商而言，手机终端的确是比网页游戏更令他们熟悉的平台。为App Store提供应用与为掌机开发游戏并无本质区别。而智能手机的迅速发展使得在手机端运行网页游戏不再是奢望。微端游戏本身的便捷再搭配手机的移动特性使网页游戏的前景更为广阔。日本的掌机能够运行网页游戏的时代一定会到来。试想一下，在不久的将来我们可以在客户端进行冒险与战斗，在页游端进行主城的建筑与模拟经营，同时可以在手机端呼朋唤友进行卡牌对决。云存储与移动终端的便捷为我们描绘出一副立体式游戏体验的图景，各名作大厂在此时纷纷涌入这个领域并不奇怪。可以说，让传统网页游戏疯狂生长的那条“夹缝”现在已经不存在了，未来的页游厂商不但要面临名作大厂的直接竞争，还要面对手机等移动终端的间接竞争，未来的页游市场已经不再是单款游戏之间的较量，而将成为各大平台之间的角力场。而山寨游戏从一开始就没有拿到


并非只有日本喜欢改编，图为经典美剧《星际迷航》的页游版本Star Trek: Infinite Space

这场竞争的入场券。要想继续谋求发展，就必须走出山寨。

面对全新的挑战——再度山寨还是重整心态



Zynga在腾讯开放平台上推出社交游戏《星佳城市》（CityVille）中文版



盛大首推手机游戏《我的国度》中文版



基于Unity引擎制作的微端页游《新仙剑奇侠传Online》尚未露出真面目

虽然现在国内页游市场还可以依靠市场壁垒自得其乐地再发展一段时间，但是我们很难想象，仅仅依靠吸血消费与低俗营销的国产页游市场如何抵御新的竞争浪潮？不过从今年的种种新闻之中，我们还是可以感受到祖国许多游戏企业的积极动向，这些动向已经在悄然间改变了国内页游市场的走向。

腾讯作为中国的“Facebook”仅凭其强大的用户规模就已经逼退了许多试图自建平台的页游厂商，许多中小型页游开发工作室都秉承“大树底下好乘凉”的原则先后投入腾讯开放平台的怀抱之中，如上文提到的Zynga等国外知名开发商也纷纷借助腾讯的平台将自己的游戏带进中国。腾讯在今年3月的“腾讯开放平台合作伙伴年会”上进一步强调了其对自身应用平台的重视，希望以此吸引更多的优秀原创团队入驻自己的平台。腾讯的用户群体优势几乎是无可动摇的，所以欲与其竞争的页游企业都不得不另辟蹊径。诸如盛大就试图绕过与腾讯的正面碰撞去建立自己的立体游戏平台，它在4月底宣布代理首款手游作品《我的国度》之后，其全新的移动互联网战略已渐渐浮出水面。网上甚至传言盛大要借此机会推出自己的手机终端，对于很早之前就涉足过硬件终端有过硬件情结的盛大而言，在这次战略调整中再度将注意力转向硬件产品倒也不足为奇，最近其大力发展微端游戏也很有可能是在为其手机战略储备软件产品。

除了这些一线大厂的动作之外，国内其他游戏厂商也都在积极调整自身战略迎接新一轮的挑战。比如在今年初爆出上市传闻的页游厂商昆仑万维就在极力试图完成由页游厂商向客户端厂商的转身。正如其创始人周亚辉所说：在中国与腾讯正面竞争是没有胜算的。所以昆仑转战海外市场，做起了代理游戏的生意，并且试图使自己转身成为客户端游戏厂商跳出页游这片微利的红海。而那些非页游厂商则准备利用自己手中的品牌来扮演第三方开发商的角色。比如经官方授权由上海骏梦开发制作的《新仙剑奇侠传Online》就是最好的例证之一。仙剑系列继去年推出手机端游戏之后的这一行动又一次让我们看到了传统游戏厂商对页游市场的信心。据姚仙在自己的微博上介绍，这一次的仙剑是采用Unity引擎制作的微端游戏，既可以在浏览器端运行，也可以下载到电脑上运行。广大的仙迷都希望这柄融合了系列历代人物的“真仙剑”能够早日问世，以弥补当年《仙剑奇侠传Online》夭折的遗憾。

如果说一线大厂能够依靠手中的经典游戏品牌找到发展的方向，那么对于那些中小型页游厂商而言却该如何在没有夹缝的市场中求生存呢？低俗营销与吸血消费终究是饮鸩止渴的行为最终只能自毁前程。面对传统页游生命周期过短，游戏附加值过低的问题，开发商只有通过不断创新来积极应对。在如今的许多新兴页游中我们都能够看到这些创新，比如卡牌集换式游戏类型就能够比较好地解决游戏生命周期过短的问题。一款优秀的卡牌游戏往往因其良好的平衡性而拥有远超普通页游的生命力，诸如由杭州边锋代理的《三国杀Online》在许多人眼中可能都没有将其当作一款网页游戏来看待，这款游戏的生命力由此可见一斑。

当然在积极创新寻找新的游戏模式的同时，创业型企业还可以考虑适当依靠成熟的游戏平台，依托平台优势推广自己的产品。现在的游戏平台已经与当年的小游戏网站截然不同，每一个平台都在积极建立自己的原创团队，优秀的创意总能够得到认可，而拙劣的模仿必将走向毁灭。随着法制的健全，行业的自律和技术的进步，未来的网页游戏市场也一定能摆脱现在的局面，由混乱走向秩序，由山寨走向正规。游戏平台的建立可以有效地对游戏进行前期筛选，积极培养创意团队，适当遏制整个页游市场唯利是图“赚了就跑”的风气。在未来的游戏市场上，网页游戏的概念也许并不再单独出现，而将化作立体式娱乐平台的一部分与我们见面。网页游戏的质量竞争时代，已经渐渐呈现在我们的面前。P



《三国杀》的生命力无疑比其他页游要长久得多，但如今不断涌现的各种“山寨杀”能否取得好成绩却要两说



第五届网页游戏&移动游戏高峰论坛于4月18日在浙江嘉兴举办，业内名人共同探讨页游的未来



幽浮——未知敌人
XCOM: Enemy Unknown

■上海 暴雪Boy_神焰

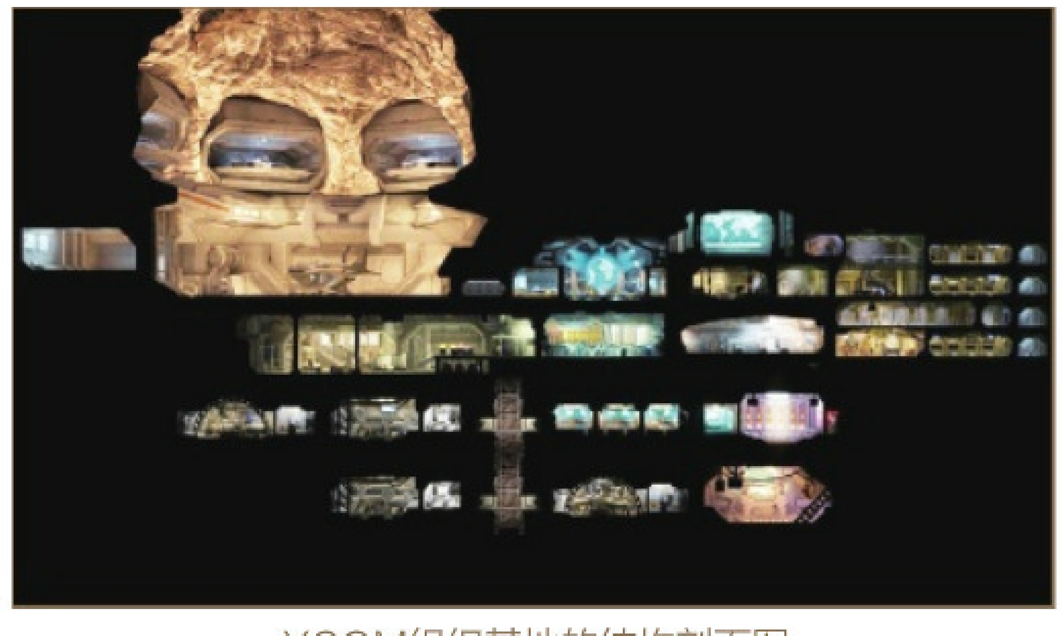
对于那些从DOS时代一路走过来的老鸟玩家而言，“幽浮（XCOM）”系列的大名无需笔者再另费笔墨介绍，这款经典的科幻题材回合制策略游戏，曾多次被国外顶级游戏媒体像Gamespot、IGN等评选为“史上最经典的游戏”之一。如今回合制策略游戏的地位一落千丈，就连昔日王者“幽浮”也概莫能外，几经辗转后其开发版权被卖给了2K Games，而后者入手该品牌后也没闲着，当下就筹备了两大项目，其一就是走小队战术FPS路线的《幽浮》，原本预计于今年3月推出，但因故被安排到2013年问世；再者就是本次笔者要重点介绍的《幽浮——未知敌人》（XCOM: Enemy Unknown）。

独特的玩法

请千万别将本作误会成那款由Mythos Games制作、MicroProse于1994年推出的同名神级游戏的“HD复刻版”，实际上要说这两者的共同之处大概也仅限游戏的标题与背景世界观（毕竟它们都同属于一个伟大的系列嘛）而已。而若要问及有关本作的主刀者是谁，嘿嘿，由业内顶尖制作人的Sid Meier所一手创办的Firaxis Games，且Sid Meier亲自任职监制！顺带说句，Sid Meier之前也是MicroProse的员工之一哟。

闲话少叙，在这款Firaxis Games正紧密打造的《未知敌人》中，玩家将扮演XCOM组织的领袖，率领麾下队员为保卫地球的和平不受外星怪物的


本作的监制可是大名鼎鼎的Sid Meier哟！


XCOM组织基地的结构剖面图

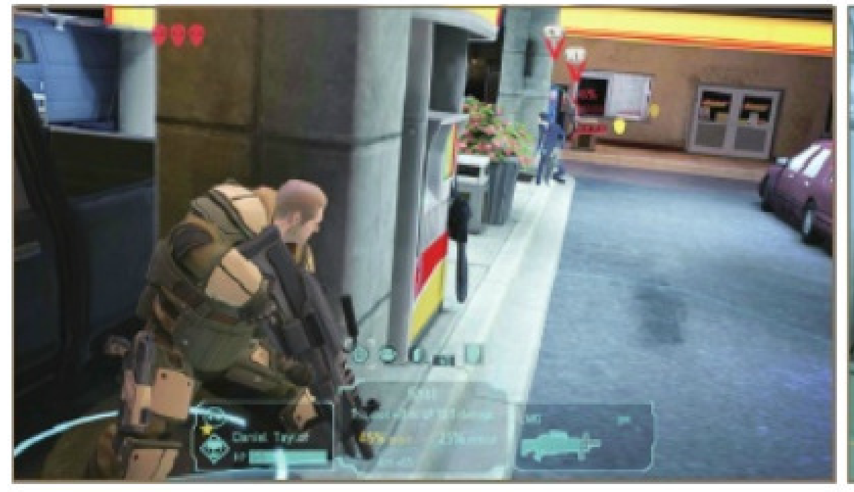
制作：Firaxis Games
发行：2K Games
类型：策略
发售日期：2012年
期待度：★★★★




这就是侦察卫星视角模式了


与敌人展开战斗


躲在掩体后可暂避敌人的火力打击


每回合结束后，游戏会切入华丽的第三人称视角，用于表现XCOM小队队员与外星怪物的战斗



在基地里展开对外星人的研究


战术模式，玩家要以一种较为特殊的回合制来进行游戏

威胁而时刻准备奉献出热血与生命（听起来和《奥特曼》里的科特队好像）。至于游戏的具体玩法则可谓融合即时制与回合制的诸多特征于一体，或许这样解释会显得直白些：本作共带有两种游戏模式，其一为侦察卫星视角模式（Geoscape），此模式下玩家可以借助XCOM组织部署在近地轨道上的卫星从太空中俯瞰地球，实时了解当前世界各地的状况，并管理位于地球上的XCOM基地本部，如命令其雇员开展对新科技与武器的研究、同资金赞助者进行各种交涉以争取到活动经费及派遣战机拦截来自太空的不速之客等；其二为战术指挥模式，一旦玩家在侦察卫星模式下发现了外星怪物在地球上的活动踪迹，就可以考虑派遣XCOM小队正式出击，而XCOM小队成员与外星怪物之间的生死交锋将遵循回合制的方式进行。

需要指出的是，这里所谈到的回合制，并不是指我们通常熟悉的、完整一回合内视所操作对象的体力值拥有量（“幽浮”系列一直以“Time Units”来称呼之）而决定其能执行何种行动与对应次数的常规机制，要知道Firaxis Games为了给玩家带来全新的独特感觉，特别设计了一套被他们称为“双次行动”（Double Move）的玩法。简单来说，就是绝大多数情形下隶属于玩家的队员每回合内只能执行两个行为操作，这两个操作可以相同也可以不相同，比如先移动，接着才对敌人发动攻击（射击的命中率与暴击率由该角色当前所处的位置决定），或一头扎到掩体后迅速蹲伏下来（此举能显著提升执行该操作的角色之防御值，但也会降低该单位的视野，而且游戏里的绝大多数掩体均可以被火力摧毁）。

当然，本作中还存在着部分比较特殊的、可能需要消耗完整的一回合才能施展的操作，比如疾速冲刺。如果玩家没有用完一名队员的两次操作机会就选择结束当前回合，则该名队员将进入自动防守模式，在随后的回合里一旦有敌人主动靠近其的攻击范围就必定会遭到后者的迎头痛击。此外，虽说在默认情况下玩家得要在上帝视角指挥部下，但每当一回合结束后，系统均会酌情激活华丽的第三人称视角来表现XCOM成员同外星怪物的交锋，效果很是养眼。

打造一支给力的军团

在游戏的初始阶段，玩家仅能指挥4名菜鸟战士，但是随着玩家自身实力的提升，其麾下菜鸟会逐渐成长为老兵，就连队伍的总成员数上限也会有所增加。换句话讲，若你的士兵能历经多场同外星怪物的战斗中并成功幸存下来，他的各项属性均将会随着自身等级的提升而得到强化。通常情况下，受伤的队员可以在战斗结束后通过基地医疗室的治疗而恢复战力，但倘使玩家指挥不力，导致某队员当场阵亡，那就意味着玩家将永远的失去该名角色。

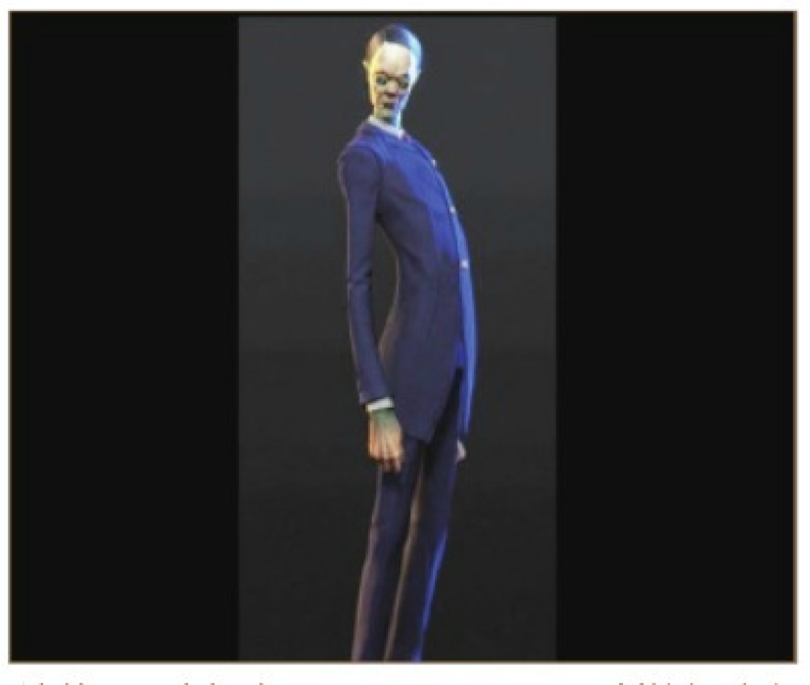


虽说躲在掩体后不失为战术考虑的一种，但是由于本作中绝大多数场景设施均可被破坏，长期猫在掩体后并非是个明智决策


你将有机会成为刺杀希特勒的英雄

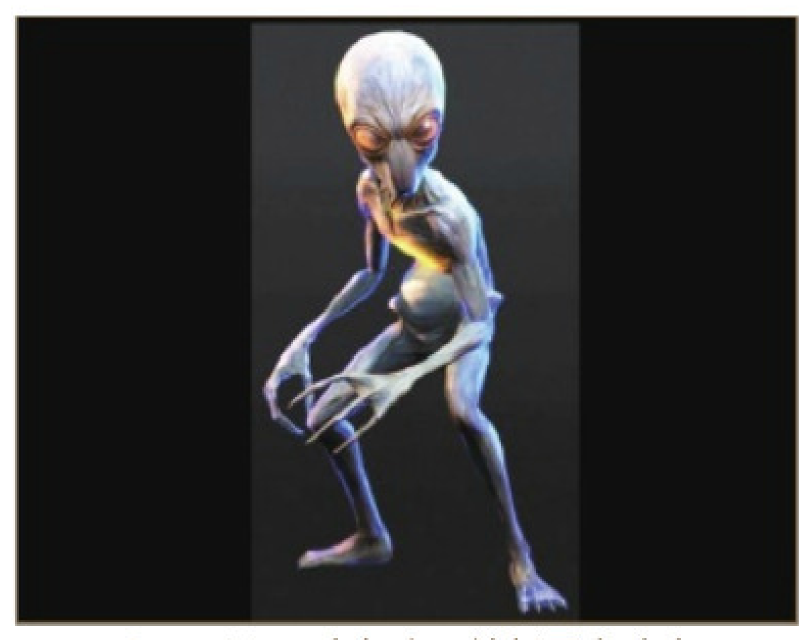
当然，要想制作一款令人印象深刻的策略游戏，仅仅靠这些还远远不够，Firaxis Games为此还专门为本作导入一个职业系统：当某菜鸟队员成长到一定程度后，玩家便可依据其资质赋予该名角色以更重要的战场身份，包括担任突击兵、重火力支援手、狙击手等。拥有职业的最大好处就是能学习各种专精技能，像狙击手就可拥有“团队视野”（Squad Sight），可让狙击手借助其他队员的视野来确定敌人的准确方位所在，为随后的百步穿杨一击做准备；而“急速乱射”（Snap Shot）能使狙击手在移动结束后还能对敌人来上（基本不考虑射击精度的）一发，因为默认狙击手光是开枪就会用尽完整的一回合。重火力支援队员则具备重火力压制技能，即利用手中持有的重武器做覆盖式攻击，让有效作用范围内的敌人在接下来的一回合内都无法移动，且攻击命中率也会大幅下降，但务必得注意的是，压制攻击将大量消耗施展者手中的弹药，而本作虽无弹药总量一说，却有弹药装填的概念存在，而完成弹药装填操作要耗费完整的一回合。

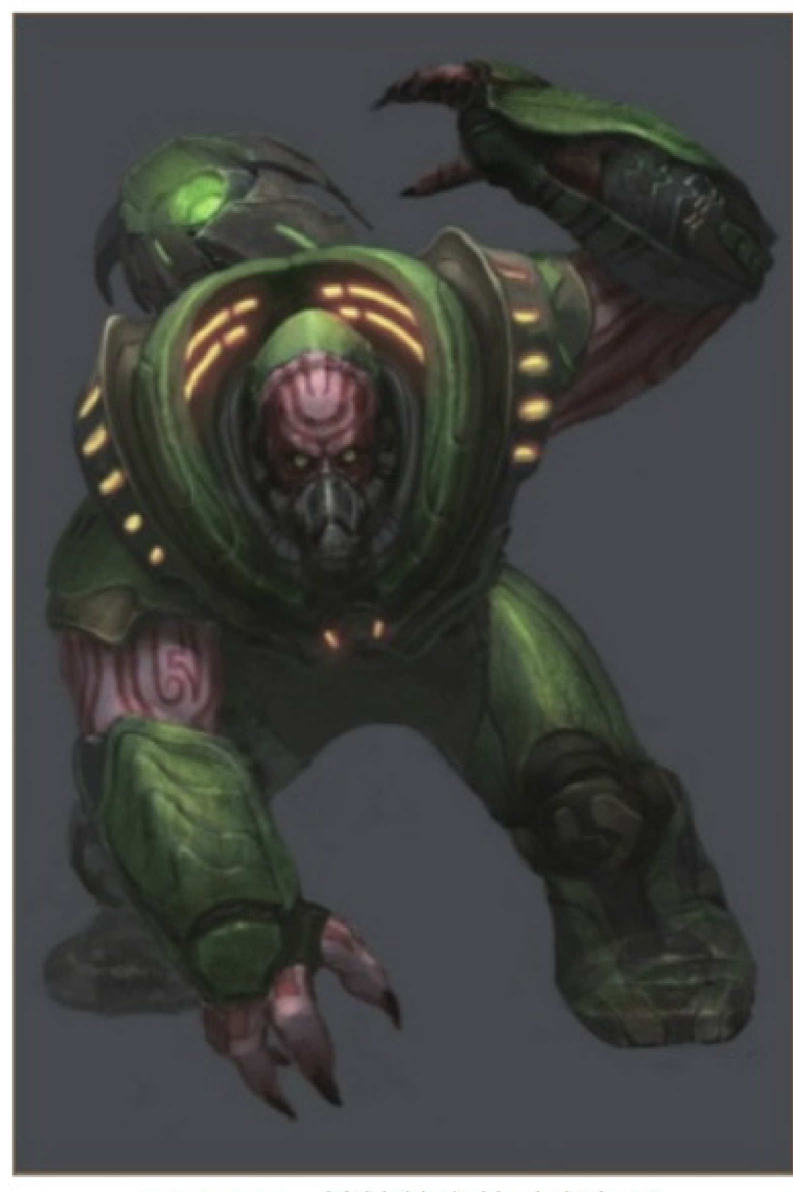
最后，除了部分技能为特定职业所专属外，一些装备也会给穿戴者带来额外的技能，比如某件动力盔甲附带一个弹射伸缩抓勾，穿戴者可藉此实现“飞檐走壁”，再加上由于在《未知敌人》里盔甲并没有穿戴职业限制，即是说队伍中的任何一名角色均有机会访问此能力。善加组合这些技能，无疑能让玩家的战斗事半功倍。


这就是黑衣怪客，Firaxis Games原创的新敌人

面对凶狠的敌人

或许，系列的老玩家能从《未知敌人》里Firaxis Games为玩家安排的一系列劲敌身上看到那款诞生于18年前的同名策略游戏的影子：本作中玩家所要应对的各种外星怪物大多直接源自1994年版的《未知敌人》，包括能与同伴作精神链接以强化单体作战能力的小灰人Sectoids、星际陆战队装扮的Mutons以及可随时改变形态的飞盘怪Cyberdiscs等，当然也有新面孔出场，像一身西装、瘦高个且动作灵敏异常的黑衣怪客（Thin Man），它们能从口中喷射毒气来杀伤对手，而一旦战死，黑衣怪客会当场爆出四处飞溅的强酸，让人避之唯恐不及。


Sectoids，小灰人，擅长灵力攻击


Mutons，披挂结实的动力盔甲

很自然的，在与XCOM小队的交手中外星怪物并不会在一开始就显现身形，而是选择潜伏、隐藏在战争迷雾里，随时准备对玩家的队员发动出其不意的一击，故而玩家进入战场后要随时保持高度警惕，并在第一时间将地图探开。值得庆幸的是，玩家每次成功消除外星怪物的威胁都意味着有几率缴获异星尖端科技与武器设备，并带回自己的基地做逆向工程研究，以求在随后的战斗中能“以其人之道还治其人之身”。

战场以外的抉择

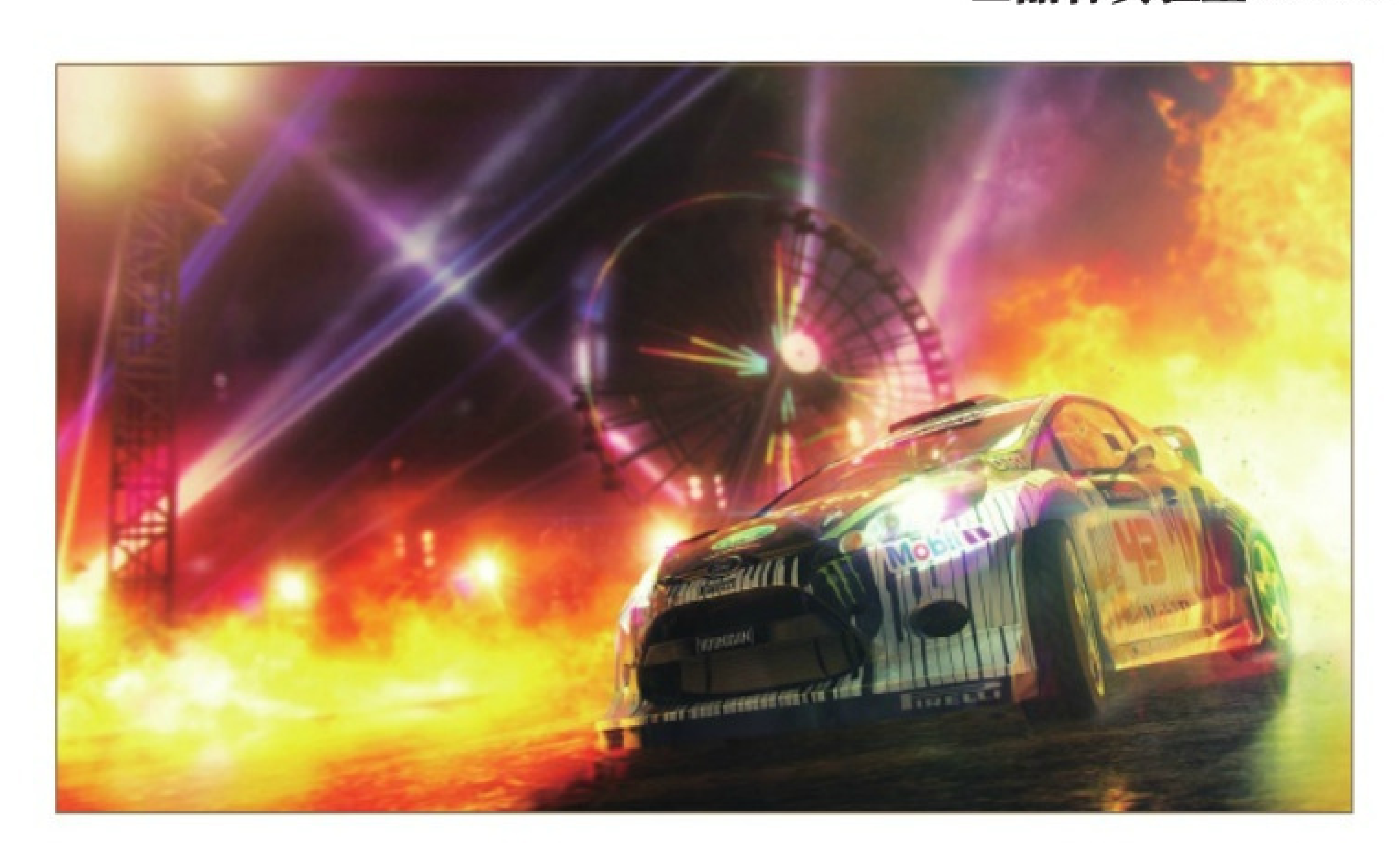
好汉无钱难出门。除了要应付外星怪物，玩家的另一大压力直接来自于赞助XCOM组织的世界各国。要知道在1994年版的《未知敌人》中，玩家只要做到迅速处理外星人入侵事件、执行任务时尽量避免公民死伤及公共财产损失即可让金主老爷们满意，而在这款由Firaxis Games负责的《未知敌人》里，这帮高高在上的主顾们变得更加难以伺候。举个简单例子，日本政府会向XCOM组织表示因为自身的防御力不够而要求XCOM组织提供他们很多最先进的激光武器，但问题是这些武器同样是XCOM组织对抗外星怪物的杀手锏，且造价不菲，这样麻烦就出来了：如果玩家选择拒绝，日本政府会立马会翻脸不认人而停止对XCOM组织的赞助，若玩家服从要求，XCOM组织得额外耗费大量的财力物力以及时间来为部队重新补充武器装备。P


Cyberdiscs，能根据所处境况改变自身形态

激情碰撞的舞台

尘埃——决战
Dirt Showdown

■晶合实验室 Joker



作为“尘埃”系列的一款外传性质作品，《尘埃——决战》将偏重表现游戏的娱乐性方面，游戏重点表现了一个名为德贝冲撞大赛的模式，德贝大赛起源于上世纪50年代的美国乡村，它的比赛规则一直沿用至今：在一个环形赛场内，五名车手相互撞击，直到决出最后的胜利者。它并非只有简单粗暴的对撞，而是拥有一整套战术。车手唯一需要思考的问题就是如何躲避对方对座驾要害部位的撞击，以及如何在对方暴露弱点的时候给予致命一击。

除了这种简单粗暴的玩法，在游戏中你依旧可以选择传统的线性赛道如单圈赛（Lap Attack）、淘汰赛（Eliminator）以及支配赛（Domination）等。本作在难度方面全面下降，不用精确计算每个弯道要用什么技巧踩多大的油门才能最速通过，蛮不讲理的冲刺就是最大的乐趣。总之这是一款面向轻度竞速游戏玩家的游戏，是“尘埃”系列的一次尝试，下一代作品已经明确表示会回归正统的拉力赛形式，本作能否获得肯定，只能等亲自体验过才能知晓了。P

制作：Codemasters
发行：Codemasters
类型：竞速
发售日期：2012年5月25日
期待度：★★★

“孩子都要长大的，而且……严寒将至”——临冬城主史塔克

权利的游戏
Game Of Thrones

■晶合实验室 Joker



这是一款根据欧美热度极高的小说《冰与火之歌》改编，并凭借原著小说宏大的世界观建构下展开的RPG游戏。由于之前推出的《权利的游戏——创世纪》作为RTS游戏在质量上受到多方诟病，且RTS的游戏风格也无法直观地展现原著小说的文化深度，因此RPG版本受到的期待不言而喻。就目前官方公布的消息来看，这款游戏值得期待。

游戏的剧情真正与小说、电视剧的第一部关系密切，至少不会是一个原著没怎么涉及的奇怪时代了。放出的游戏截图可以看到绝境长城和熊老莫尔蒙，玩家将从守夜人的兄弟Mors或被放逐的原红袍祭司Alester中任选其一进入韦斯特洛大陆。劳勃叛乱是“权力的游戏”故事发生之前最大的事件，也是形成当时韦斯特洛大陆格局以及各方势力暗中角力的决定性事件。游戏中玩家将与多个势力的重要人物接触，包含着众多冒险，比如组织联盟并发动战争，玩家将在游戏中扮演斗争中的关键人物。游戏力求表现出原著中那种复杂危险的权力斗争，需要玩家在各方巨大的压力下做出自己的决定。故事设定与原著小说相互呼应，得到了原作者的肯定。P

制作：Cyanide studios
发行：Atlus U.S.A. Focus Home Interactive
类型：动作角色扮演
发售日期：2012年5月15日
期待度：★★★★

发展自己的文明王国，登顶世界之巅！

文明V——众神与国王

Sid Meiers Civilization V：Gods and Kings

■晶合实验室 Joker



知名策略游戏《文明5》将推出一款名为《众神与国王》的资料片，核心游戏体验得到极大扩展，增加了新的科技、27个新的单位、13种新的建筑物和9个新的奇迹。资料片具有9个新的文明，包括迦太基、荷兰、凯尔特和玛雅等，每个文明都有独特的特性、单位和建筑物。同时增加了9位新的领袖，包括William I、Prince of Orange、Boudicca和Pacal the Great。3个新的剧情让玩家体验包括中世纪时期罗马的陨落、在蒸汽帝国中的新冒险、一段维多利亚时期的科幻剧情。本作最大的卖点就在于宗教的回归，在游戏中玩家需要追寻信仰，选择崇拜的神明，创造伟大的预言，同时在全世界散播自己的宗教信仰以达到精神上的征服与统治，在城邦设置中也相应地新增了一个宗教城邦类型，以及一个贸易城邦类型。同时世界之争比以前更加真实和有难度，游戏改进了前作中的战斗系统和AI，更加注重平衡的军队结构，同时对外交和间谍活动也有所加强。另外，海军现在分成两种不同的船只类型：近战和远程，这使得沿海城市更容易受到突如其来的海上攻击。P

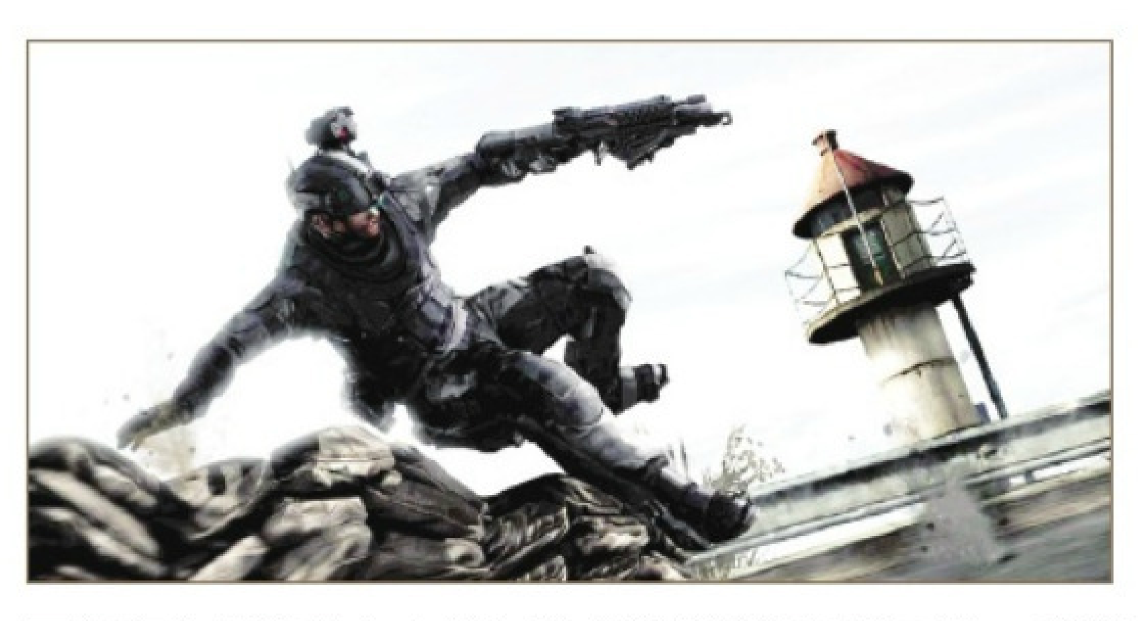
制作：Firaxis Games
发行：2K Games
类型：策略
发售日期：2012年6月19日
期待度：★★★★

高科技武装的“幽灵”战士

幽灵行动——未来战士

Ghost Recon：Future Soldier

■晶合实验室 Joker



Ubisoft的射击新作《幽灵行动——未来战士》将于2012年6月12日与玩家见面，本作新增卖点之一——枪械专家（Gunsmith）系统，“幽灵”小队不仅在作战装备上会根据战术需要进行特殊采购，而且对于制式装备，也会根据战术功能进行特殊改造，此系统就是为了这一目的存在的。“改枪”的设计在射击题材游戏中非常常见，但其改造项目仅限于枪托、小握把、瞄具、战术挂件等项目。而在Gunsmith界面中选择一支单兵武器作为改造对象，目标枪械将会瞬间拆分为枪管、导气装置、瞄具、护木、枪机、复进簧、击发机、枪托、机匣、提拔、火帽、弹夹等不同的组成部分，你必须根据所要执行的任务的具体要求来更换各个组件。

本作中的无人机是灵活的空地两用侦察机器人。在切换到“飞行员模式”（Pilot Mode）之后，你就可以在三维场景中自由驾驶它进行探路、侦察等活动，它所发现的所有活动物体，都会以不同颜色的高亮轮廓标注在你的全息侦察设备上——蓝色代表友军，绿色代表平民，黄色代表没有任何警觉的敌人，而红色则代表已经发现你的敌人。敌人在发现侦察无人机之后会实施攻击，因此当你准备将UAV放在敌人身旁实施战场监控的时候，要随时担心这些脆弱的高科技设备会被击落。另一种新型的侦察设备是声纳手雷，这种“手雷”丢出去之后不会爆炸，它们通过向周围一定范围内发射的超声波来定位敌人的位置。P

制作：Ubisoft Paris
发行：Ubisoft
类型：射击
发售日期：2012年6月12日
期待度：★★★☆

追逐科幻之梦
——《微观战争》&《Eddy紫》

■广西 墨家小矩

国人制作的独立游戏，可能你知道《花》，知道《雨血》，没错，这都是好作品。但怎奈剑走偏锋，难以获得大部分玩家的青睐。况且在常人的观念里，独立游戏都是走文艺性质的风格，笔调也大多追求细腻。有没有其他风格的独立游戏呢？答案是有的。在大软2011年7月份介绍的独立游戏专题中有两部以宏观笔调铸就的科幻风格游戏——《微观战争》与《Eddy紫》，今年已经和大家正式见面了。希望看完两部作品的介绍，您会有兴趣到网上搜寻这两款作品，并买来玩一玩。

不用笔者多言，国产玄幻、仙侠、武侠之类的大作恐怕我们早已厌倦，甚至很难再从中挖掘出什么好创意来。即使品质良好，大多玩家还是会嗤之以鼻——国人好像只会做这些。更何况层出不穷的烂作，令很多玩家产生了审美疲劳，敢不敢玩点新鲜的？于是就有人把目光投向了科幻类型的游戏。

也许看惯了欧美和日本的科幻大作，国人甚至怀疑自己究竟懂不懂科幻。如今《微观战争》和《Eddy紫》正试图打消我们的疑虑，两部作品能否成为游戏界的《三体》？能否成为国产科幻的新希望？我们不妨来仔细瞧瞧。



多人游戏模式多种多样，最经典的就是殊死战



游戏中你需要率领你的队友夺取敌方的炮台

《微观战争》——昆虫间的史诗战争

读过刘慈欣《白垩纪往事》的读者可能无法忘怀恐龙和蚂蚁的战争，更惊叹于双方高科技的战斗方式以及获得高科技后的生活方式。无知的走兽与昆虫也能达到比人类还高的科技吗？在现实生活中我们无法找寻，但这不代表我们不能去幻想。


势力——蜜蜂


势力——蚂蚁

已经付出实际行动的，是现在正在广州大学读油画专业的作者“MIX-SOUND”，他是一位喜爱科幻游戏的资深玩家。在他二十几年的阅历中，玩通了诸如《辐射》《命令与征服》等大作，可谓涉足广泛。从很早开始便萌生了开发一款独具特色的科幻游戏的想法。在平时他爱好画画，做音乐和游戏，或者做一些原创性的DV。而如今他与搭档陈智龙正在全力开发这款颇有新意的游戏。

《微观战争》中对战的双方：蚂蚁和蜜蜂。你能想象蚂蚁手持激光枪与蜜蜂深藏光刃针锋相对的火爆场景么？这款作品就描述了这样一场昆虫间史诗般的歌剧——蚂蚁与蜜蜂因为复杂的原因从而引起的战争，正在我们所看不见的微观世界里激烈上演着。

《微观战争》是一款不同于其他同类型的2D横版射击游戏，它采用了Unity 3D引擎制作，游戏融合了即时策略因素，注重多人对抗合作的竞技性，成为一款新型的横版射击游戏。

在画面上，开发者非常用心地制作好每个单位的动作动画。昆虫士兵的行走，跳跃，攻击，格挡，都做的惟妙惟肖。游戏里会有许多重型单位出现，每一款作战单位都非常的有创意，丰富的粒子动画也营造出战场的氛围。游戏背景画面靓丽清晰，有森林，城市，地下，古代遗迹等等不同场景，甚至在多人游戏中还会出现《Eddy紫》的客串地图。

与以往横版射击不同的是，《微观战争》适当减弱玩家个人英雄主义的表现，并加入了军队士兵概念。游戏中你不再是形单影只地对抗，兵种的加入使得玩家们更加注重团队合作，获胜不仅要靠玩家的操作，同时需要依靠策略。从团队间的紧密配合到兵种生产的搭配与相克，都能让玩家从细节中左右战局。而游戏中的武器和道具种类则没有好坏之分，他们每一个都有自己存在的意义，能适应不同的作战环境。游戏中玩家还可以通过杀敌获得额外的支援，杀死英雄会比杀死小兵更快得到支援，如果产生连杀的情况，有时候甚至能起到扭转战局的作用。

多人联机是《微观战争》的核心游戏内容，他包含多人对抗及合作闯关，在以后的更新中，开发者们会逐渐升级更丰富更有趣的游戏模式给玩家们。开发者为了方便玩家，多人联机游戏无需任何联机工具，启动游戏即可联机，玩家也可以在多人游戏大厅中和其他玩家进行交流，查看排行榜前五名的玩家并向其发起战书。不仅如此，游戏程序还支持自动检测更新，这样玩家在进入游戏之前就能获得最新的版本；游戏本身还支持地图编辑器，在开发者完善地图编辑器后会公开编辑器密码，玩家可在编辑器里自己制作多人对战地图，设置脚本甚至制作单人战役，而官网也会跟进推出地图交流版块供玩家间互相交流下载地图文件及地图制作等心得。

在游戏中，双方种族将提供三位不同的英雄单位供玩家选择操作，可不要认为三个单位选择少了些，他们分别代表了三种玩家适合群体，英雄的不同技能能够带给玩家截然不同的玩法，不管你是喜欢横版动作类，或是塔防游戏爱好者，亦或是即时战略的忠实粉丝，都可以在三种英雄中找到你独有的位置，而随着游戏的发展，通过技能树的升级，同一种英雄也能出现不同的侧重发展方向。



《微观战争》给人的感觉就是——So cool!

游戏中将引入另外一个全新的超酷理念——终极单位操控。想象一下，如果你控制着游戏中被你灭掉的大型Boss，用重火力推向对方玩家老巢，又会是怎样一种横扫一切的感觉呢？

至于游戏包含的单人战役，则会着重


游戏中需要协同配合，并注意兵种之间的相克

描写微观战争背后的奇妙世界观。向玩家讲述这些“虫人”是怎么来的，他们生活的微观世界是怎么样的，他们之间的战争是为了什么而发起，与此之外玩家还能够在剧情中隐约发现开发计划中的第三势力的踪迹。不仅剧情上别出心裁，玩家还能深入了解昆虫的生活习惯，这实在是一举两得。

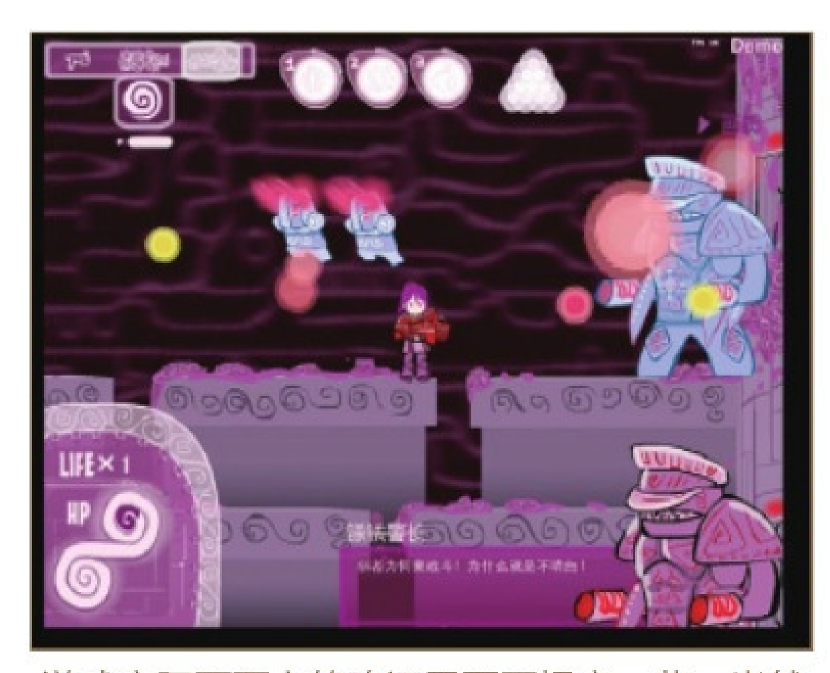
《Eddy紫》——末世童话

“紫色的少女诞生在紫色的世界中，与紫色的球体生命相互依靠，与紫色的怪物进行着永无止境的战斗……这就是我们的女主角——Eddy，职属涡旋卫，维护着中央核心区的和谐与稳定，镇压一切胆敢反叛母神的新世界生物。虽然失忆，虽然脆弱，却依然凭借顽强的毅力坚持在人类毁灭过后的大地之上。”



游戏中有着离奇曲折的剧情

而再看画面风格，让人如同进入了一个如梦如幻的紫色世界。《Eddy紫》是一款由“大谷Spitzer”创作的横版过关ACT+STG类游戏。作者本人现在仍是北京某高校艺术策划与管理专业的大二学生，热衷独立游戏开发。游戏策划、计算机编程、绘画、漫画、Flash动画、3D建模、电子音乐与钢琴即兴作曲他都有涉猎。本游戏从高中到大学历时两年制作，策划、制作、编剧、美术、音乐、程序等等内容全部原创，而整个作品的制作者只有一个人。利用FLstudio编织的音乐、AS2.0制作出的程序、美术则由PtPsSai结合——这一切都是他自学完成。



游戏实际画面上的确还需要再提高一些，当然好玩就足够了

相比起《微观战争》的多人模式，《Eddy紫》更注重单人剧情的雕琢。颇有个性的主角和NPC，一环扣一环的阴谋，时不时的黑色幽默与反讽手法，都是《Eddy紫》剧情上的闪光点。



在游戏性上，《Eddy紫》加入了棋类、飞行等多种模式的小游戏，可谓丰富

值得一提的是，剧情中还提及极权社会的危害性，注重人物内心的刻画，塑造不同人物之间的多样化感情。而类似《传送门》“监视器”一样神经质的“深紫”，至今是粉丝们津津乐道的话题。

游戏性上，《Eddy紫》不仅单单是“少女持枪射击”的无脑过关作品。游戏引入了子弹分级的概念，在这个世界里，所有生物发射的子弹都是有能量级的，按光谱排列为红黄绿蓝紫——能量级依次递减，紫色能量最低（所以紫色生物数量最多）；高能量级的子弹可以完全抵消掉低能量子弹（例如蓝色可以消紫色、黄色可以消绿蓝紫），如果能造出一把能发射红色子弹武器，那么恭喜你天下无敌了。此外游戏引入了RPG的元素，通过消灭怪物获得经验。这些经验可以到能量改造平台来升级武器、护甲、能量槽、技能等等。也可以购买符石，通过不同的组合的镶嵌来提高自身的能力。

在每关游戏中，你在消灭敌人的同时，还考验你的操作技巧及搜寻能力，过一关很简单，但你很可能还会错过一些隐秘房间，这在游戏的乐趣上提高很多。而游戏中的飞行射击、棋类等小游戏的加入更是给该作锦上添花。

总体来看以上两款作品都非常有个性，当然在复杂的剧情及丰富的系统背后，是比较简陋的动画与人物设计，这受限于个人的精力与水平。希望两款作品的开发者能够保持这种创作动力，在建立自己团队后给我们带来真正的大作。P

类似《传送门》监视器一般的重要NPC“深紫”，人气甚至比主角还高



主色调和个性化都非常浓郁的界面，看后萌心大起



《Eddy紫》封面



铁血联盟——卷土重来

■贵州 yago

《铁血联盟》系列以两代传承铸就18年的传奇辉煌，没接触过它们的PC老玩家估计比火星人还稀少。这款《卷土重来》应该算是二代的3D复刻版，主线剧情仍然是推翻女暴君德莱娜的雇佣兵战争，玩家可指挥40名AIM雇佣兵以及12位免费战友解放岛国阿卢科。全3D引擎标志着《铁血联盟》系列终于正式迈入3D时代，画面品质高于平均水准，人物和道具设定未脱离二代框架，新增的战术指令系统操作简便功能强大，但游戏各方面内容都有大幅缩水迹象。另外传统回合制也改为实时制，导致战斗节奏加快，延长的武器射程使枪战显得格外激烈。虽然这款复刻版未必能让铁血粉丝们满意，但如果抛开系列前作，对于一般玩家来说将其单独作为一款即时战术策略游戏来玩，它的表现也算说得过去。

铁血点评：被砍翻的经典

《铁血联盟2》大概是这个世界上复刻版最多的游戏，13年前的初版历经无数翻炒，迄今为止仍在继续吃老本。官方似乎压根没想过要延续或振兴这个昔日的经典品牌，只希望能在这个名字被大众遗忘前再出个复刻版捞一把，这些年来变化最大的MOD《铁血联盟2——都市喧嚣》居然出自游戏爱好者之手，这简直就是个笑话。必须承认，《卷土重来》前进了两大步——3D图像和实时战斗，但与此同时它却倒退了七八步——地图缩小了，佣兵裁员了，敌人变傻了，战术单薄了，武器装备减少了，道具组合取消了，自创IMP主角没有了，可供探索的隐藏要素也大幅缩水了。它的外表变得华丽炫目，内脏却在腐朽剥落，虽然还在谈笑风生向着众生挥手致意，但一股行尸走肉的腐臭却无论如何也掩饰不住。

游戏一开始直接攻入德雷森机场的战斗，佣兵们伞降Omerta镇寻找胖婶带路去游击队基地的情节被砍掉，拿下机场后打开大地图再看，Chitzena镇也不翼而飞，这意味着那对获救后会寄枪来谢的美国夫妇约翰和玛丽也人间蒸发了。

《卷土重来》的大地图上总共只有49处有名称的场景，很多城镇场景甚至是两三处拼合在一起凑数。而《铁血联盟2》的地图虽然有名称的不多，但16×16总共256格的地图上除了约40格为海域外，其余所有格子都有完整地形地貌，其中有不少甚至隐藏着意想不到的秘密剧情。在《卷土重来》里却没有这么多惊喜，所有剧情全部发生在有名称的场景中，野外那些无名格子最多也就是个临时战场。

本作大地图上无法右键直接打开场景道具栏，要想回收丢弃的物品必须重新进入战术地图让佣兵们手动拾取。由于单兵背包空间数量有限，汽车和飞机等载具的取消导致补给物资的运输变得困难，佣兵们不得不分出部分人马充当专业运输队。

在《铁血联盟》一代中就有60名AIM佣兵的豪华阵容，在二代缩减为40人，但增加了新佣兵公司MERC，内含10余名废材佣兵，玩家还能自建一名IMP佣兵充当主角。但在《卷土重来》中只剩下40位AIM佣兵，以及那12位免费入伙的阿卢科义士，甚至连代表玩家的主角佣兵也给裁员了，实在搞不懂制作组在想什么，多这点东西能碍他们什么事儿？

人少了也没啥，反正这游戏玩的就是精锐战斗小组，通常很少有玩家招齐40位佣兵围攻美杜那城，不过本作中武器装备的缩水可就太没劲了。首先是武器型号减少，其次是多种护甲套件变得形同虚设，最后也是最失人心的是取消了道具组合功能，玩家再也无法用弹簧加钢管做出提升武器射速的附件，这可是《铁血联盟》里仅次于“扒枪”的乐趣。没有了道具组合，很多杂物变成了只能卖店的垃圾，例如电池、游戏机等玩意儿，搞不懂它们的存在还有什么意义。口香糖之类的食物还可以恢复耐力，但背包里有限的空间哪能用来装这些价值不大的零食？原作中丰富的战术细节也惨遭简化，仓促遇敌的中断优先没了，墙角处守株待兔的刺激从此成为回忆，跳跃跨栏、徒手攀屋顶等战术动作也没了，佣兵遇到个栏杆得顺着杆子走到尽头才能绕过去，这要在战斗中还不如坐着等死。要上屋顶现在只能爬梯子，再也不能想从哪儿上就从哪儿上。炸药破墙也失去了选择任意位置的自由，本作中必须在有绿色炸药包标志的地方才能埋设炸药破墙，本来炸药破墙可是二代中突袭封闭房屋的最有效绝招，有时候没带开锁技师或没找到钥匙也能用炸药代劳，现在倒好，炸药最大的作用就是卖给商人换钱。

缩水的战术环节中最令人恼火的是预瞄时间设定，开火前预瞄时间过长导致狭小空间内冷兵器威力大增，短兵相接时敌我双方都需读秒走完预瞄时间才能开火，有这功夫反应快的人早砍出去两刀了，笔者初期全靠一刀毙敌的公牛打天下，找扇门或拐角守株待兔，来一个砍一个，来两个剁一双，敌人来得再多也会堵在门口发疯乱蹿，一个字——傻。后期在开阔地形下砍刀不再吃香，但可以用狙击枪远程虐人，枪法好的狙击手两发子弹就能轰杀茫然不知所措的敌人，这样的玩法刚开始还有点刺激，到后面就会让人疑惑，这哪里是什么“铁血联盟”？没有迷雾的遮拦，打响战斗后敌我双方兵力部署一目了然，武器射程延长了，一发狙击弹能飞两屏地图，但地图尺寸却没大多少，大规模激战情况下狙击枪优势全失，对方稍稍靠近就能用冲锋枪和霰弹枪压着佣兵打。全3D的地形做得高低不平，这本来没错，但搞不懂本作为何不提供360度全自由视角控制？视角最多只能下摇到贴近地平线角度，勉强能看到远处敌人的身影，但却不足以判断石块树木是否会阻挡弹道轨迹，这让那些热衷远程虐人的狙击手们情何以堪？如此偷工减料的战术设定最后只能促使玩家拼人头，反正本作中的佣兵聘金是一次性买断，钱也来得过于容易，不仅有矿场，城镇机场什么的每天都有盈利，三下五除二就能把40位大爷全叫齐了去围观女王。

扒枪——《铁血联盟》系列最大的探索与发现之美，这个武器收集狂人为之魂牵梦绕的设定也在本作中销声匿迹，再也没有无数次精心谋划的存盘提盘后一拳放倒对方捡起极品武器的喜悦，玩家老爷只能盼着被打死的敌人发发善心掉点好装备，也许它们甚至不是自己需要的，忍受着这种难以想象的屈辱，曾在《野火》中开局就扒到带脚架、激光瞄准仪和狙击镜的MINIMI机枪的老玩家们已是热泪盈眶。没法啊，这个一切从简的3D复刻版吞噬了多少昔日的乐趣，外星人、机器人都没了，咆哮如虎的血猫也变成了傻猫，这究竟是怎样的一个《铁血联盟》啊？难道大刀阔斧简化的内容就是最美？难道，昔日叱咤风云的《铁血联盟》只有走简化媚俗的路线才能生存？



铁血群星——系列游戏漫谈

一、本系篇

铁血联盟（Jagged Alliance）1994年

由Madlab Software开发的这款作品在当年可是光芒四射的天王巨作，这款俯瞰视角的回合制策略游戏虚拟了一座名为Metavira的小岛，由于附近海域饱受核爆试验的影响，岛上长出某种变异巨树，谁也没想到这种树分泌的汁液竟然是一种比黄金更珍贵的药用原料，两位科学家杰克和布伦达·理查兹被利欲熏心的队友桑迪诺逐出海岛，他们委托玩家出面召集雇佣兵打响抢占宝树的复仇战争。游戏中玩家通过攻占并守卫区域获得树液收入，然后才有钱雇佣佣兵购买武器，地盘越大能雇的佣兵越多，武

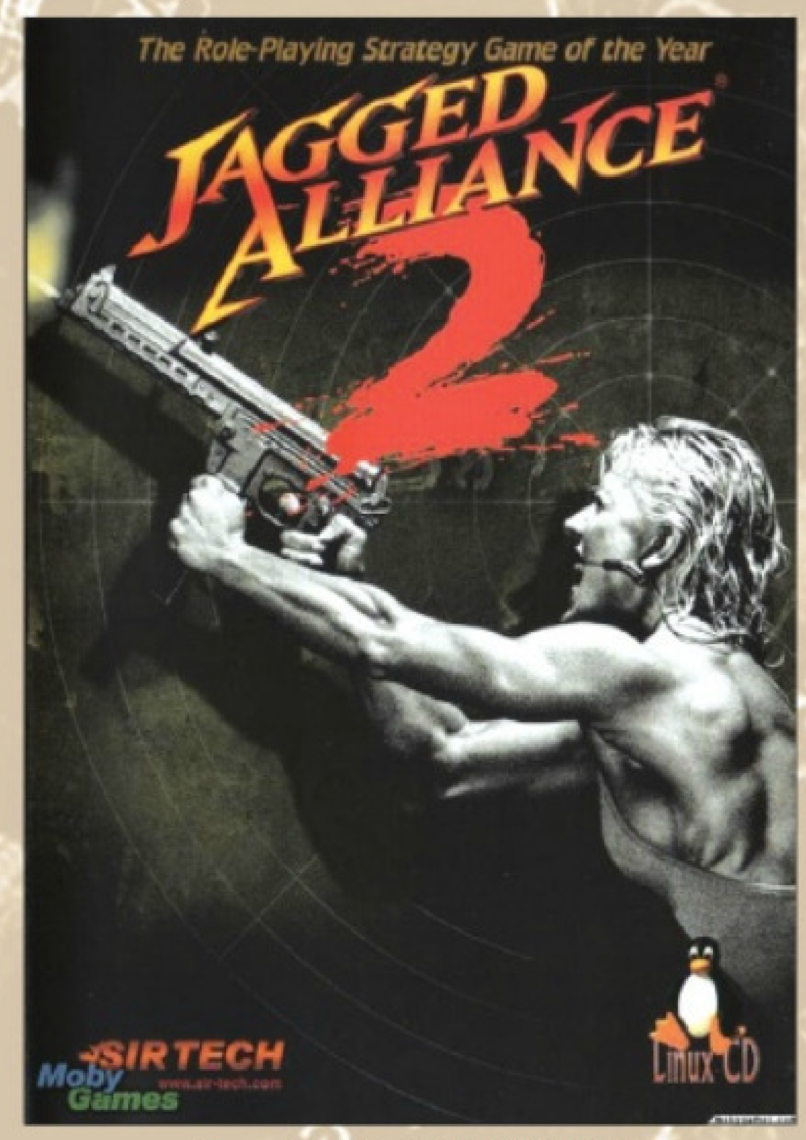


《铁血联盟》一代封面

器也越高级，当时伊万哥水中奋勇杀蛇的强悍场面令笔者记忆犹新。除了树液改成矿场，后来的《铁血联盟》系列基本以此作为框架延续发展，沙盘模式战斗、民兵培训、个性佣兵、武器护具、医药维修爆破技能等招牌要素雏形均在本作中崭露头角。

铁血联盟——致命游戏（Jagged Alliance：Deadly Games）1995年

《致命游戏》是Sir-tech接手开发的一代原作1.5强化版，这个版本带来的大量改进使游戏战术更为丰富，例如可以跪姿射击。增加的更多新武器中甚至包括可掀掉建筑屋顶直接轰杀守敌的迫击炮。本作中玩家的使命不再是攻占全岛，而是完成一系列独立任务，这些任务都集中在一张地图上。玩家通过完成任务得以提升佣兵属性和装备。《致命游戏》还增加了多人网络模式，以及当时必不可少的地图编辑器。



Linux版的《铁血联盟2》

铁血联盟2（Jagged Alliance 2）1999年

这款续作开启了一个长达十余年的“铁血联盟”新时代，如果说一代的走红还隐约有些初出茅庐的青涩，那么这款作品可就是整个“铁血联盟”时代的基石，纵观整个游戏史很少看到能像《铁血联盟2》这样衍生出无数扩展包、强化版、资料片的单机神作。在本作中玩家扮演一位佣兵经纪人，受阿卢科岛国流亡君主恩瑞科·奇瓦多里委托助其铲除夺国篡位的女暴君德茱娜·雷特曼，这是一场金钱、武器和人力的较量，玩家必须攻占更多矿场才能维持麾下佣兵的每日薪酬，这是一场痛苦的挣扎，虽然艰辛却乐趣无穷。比一代更丰富的战术和武器设定掩盖了本作不计其数的Bug，扒枪和复制物品的秘密令人大开眼界。游戏在AIM佣兵之外还增加了MERC佣兵，以及IMP自定义佣兵的出场也令玩家获得更多投入感。这款游戏被评为1999年度最佳回合制策略游戏，它不但被译成7种语言，甚至还发行了Linux版本。


《铁血联盟2》的大地图界面

铁血联盟2——壮志未酬（Jagged Alliance 2：Unfinished Business）2000年

这款独立资料片允许玩家引入二代存盘角色执行全新战斗任务，游戏背景舞台转换到阿卢科的邻国Tracona，该国的雷西矿业公司妄图夺回阿卢科矿产权，他们不但向阿卢科发射远程导弹进行威吓，同时还招募大量军人陈兵边境意图不轨。接到阿卢科国王恩瑞科求援信后，玩家再度率领众佣兵杀入Tracona收拾雷西矿业公司并最终摧毁导弹基地。本作中招募佣兵费用一次付清，无需逐日或按周持续支付，但过短的剧情流程使广大铁血迷对本作颇有怨言，作为弥补，本作内置的编辑器可自行编撰地图和战役。



当年扒枪得手后的欣喜

铁血联盟2黄金版（Jagged Alliance 2 Gold Edition）2002年

这个黄金版其实是二代原作和《壮志未酬》的拼合版，最终版本号1.12。这个拼合版修正了原作的大量Bug，同时敌人的智商也大幅提高，夜战中对方甚至会根据佣兵枪焰位置准确投掷手雷。黄金版还增加了一个无法存盘的铁人模式，此模式一直是铁血骨灰团的必修课程。

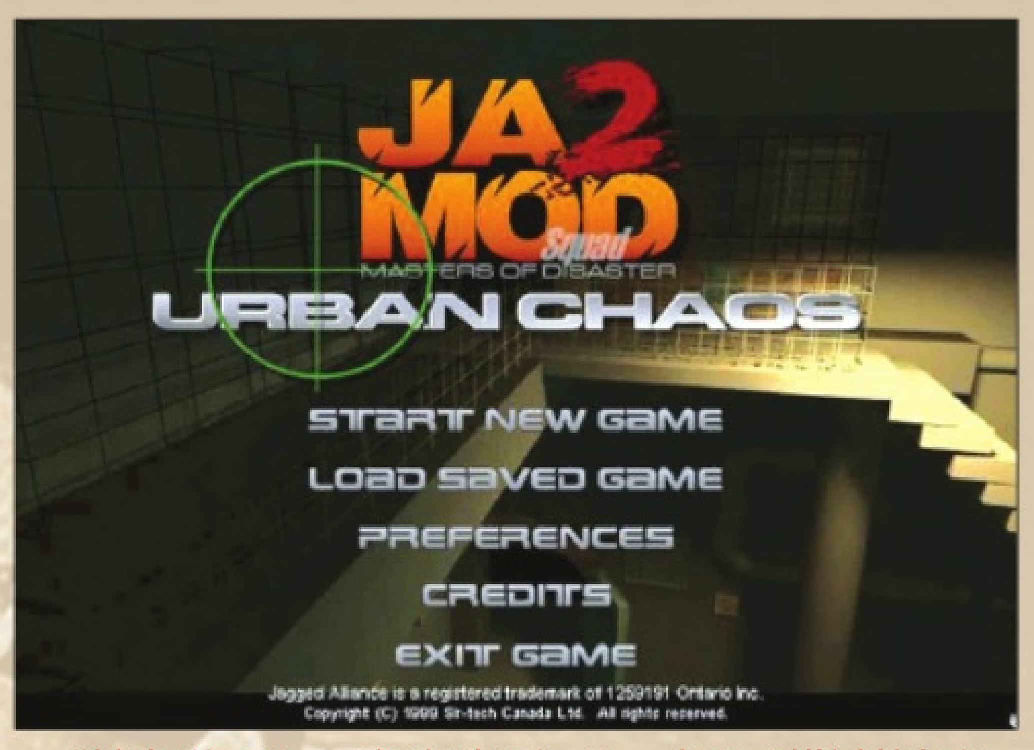
铁血联盟2——都市喧嚣MOD（Jagged Alliance 2 Urban Chaos Mod）2004年

这是《铁血联盟2》无数MOD中最著名的扩展包，全新的地图场景和剧情，强化的佣兵和武器，堪比铁人模式的艰难战斗，有时候感觉这简直就是一款新的“铁血联盟”游戏。游戏故事发生在阿卢科战役和《壮志未酬》之后，玩家接受新雇佣委托来到前苏联加盟共和国达努比亚，穿梭于10座城市之间搜寻一份装有秘密行动计划的CD光碟。丰富多样

的道具组合设定和便捷的跨城地铁令玩家回味无穷，各场景的海量敌人也让战斗更显激烈，如果要说有什么遗憾的话，也许就是本作中的华约制式武器比重太大。

铁血联盟2 1.13MOD（Jagged Alliance 2 1.13Mod）2004年

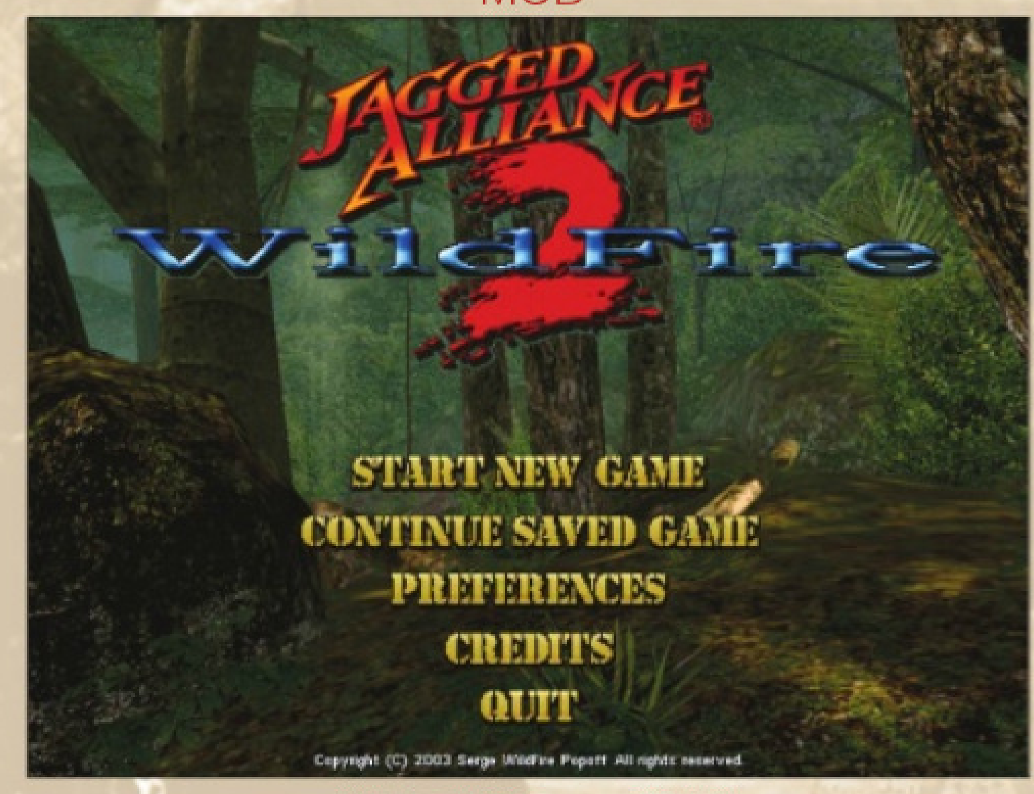
这个MOD的地图和剧情都没变，但开始游戏时多了一个疯狂难度可选，各种超级极品武器装备很早就会出现，相比之下挣钱变得格外艰难。该MOD的最大亮点是新增的自动扫射模式，这个模式会根据佣兵技能在单次扫射中打出更多子弹，如果舍得投入更多行动点数最多时可一次喷出13发子弹，不光佣兵能如此疯狂扫射，敌人也可以发动这种泼水扫射，这种枪林弹雨的刺激可是铁血玩家们很少能体验到的氛围。



《铁血联盟2——都市喧嚣》是一个不可错过的超级MOD

铁血联盟2——野火（Jagged Alliance 2: Wildfire）2005年

《野火》是业余MOD转型为正规商业产品的特例，这个基于1.12版的MOD大幅提升了游戏难度，开局机场的敌人装备就已相当精良，各种武器威力普遍水涨船高，尤其手雷简直成了小核弹，很多任务对佣兵领导属性有严格要求，自动战斗时电脑作弊严重。后来有德国铁血玩家在《野火》（WF5.0）基础上又搞了个6.0MOD，添加了1024×768的屏幕分辨率，一支小队可容纳佣兵的数目也提升到10人，敌方进攻部队的素质同样大幅强化，经常一口气来几十个精英，热衷挑战自我的铁血粉丝们都不会错过这两个高难度MOD。



《铁血联盟2——野火》

二、外系篇

《铁血联盟》系列的辉煌造就了这个战术经典品牌，同时也催生了一大批模仿它甚至意图超越它的相似作品，这些游戏的制作者有的是眼红《铁血联盟》的霸主地位，有的却直接是《铁血联盟》的忠实粉丝。到目前为止，仍然没有一款游戏可以全方位超越《铁血联盟2》系列所达到的高度。且不论最后的结局如何，这场不断有各国新手加入的漫长竞逐也反过来印证了《铁血联盟》跨越时空的无敌魅力。

隐藏与危险（Hidden & Dangerous）1999年

本作是捷克游戏开发商Illusion制作的即时团队战术游戏，游戏以第二次世界大战为背景，玩家指挥英国空勤团SAS的勇士们深入敌后完成各种艰难任务。1999年发售的首作图像粗糙，但人物属性、角色养成、武器道具和团队战术一应俱全。2003年推出的二代续作画面有极大飞跃，人物属性更加复杂，还增加了战术指令系统，玩家可自由切换第一或第三人称视角，与德军、日军和意大利军战斗的任务场景涵盖丛林、沙漠、海岸和冰原，尤为难得的是画面细腻制作精良，这款游戏的很多亮点放在9年后的今天来看也不落伍。在2004年上市的二代资料片《军刀中队》中，玩家甚至可以驾驶吉普车和M4谢尔曼坦克。



《隐藏与危险2》封面

辐射——钢铁兄弟会（Fallout Tactics: Brotherhood of Steel）2001年

《钢铁兄弟会》是当年唯一有实力能与《铁血联盟》分庭抗礼的大作，以大名鼎鼎的辐射世界为背景的回合制战术游戏本来是条极有潜力的光明大道，外传分支红过正传的情形在游戏业界并不鲜见，在那令人向往的核战废土世界中，各种阵营派系、属性特技、武器型号全都是现成的，无数捧



《辐射：钢铁兄弟会》封面

场的辐射迷对《钢铁兄弟会》中存在的弊病并不介意，比起《铁血联盟》里一拳打飞坦克的场面相比，些许Bug确实不算什么，但可惜Interplay的开发组没能坚持下去，《钢铁兄弟会》也成了回合制战术游戏在辐射世界中的绝唱。如果能撑着出个二代，拖到11年后的今天，肯定不会让Betheda家的《辐射3》独美于人前。

寂静风暴（Silent Storm）2003年

这个由俄罗斯游戏商Nival开发的游戏系列从一开始就以《铁血联盟》为竞争对手，从2003年的《沉默小組1943》，2004年的《寂静风暴——哨兵》直到2005年的《锤子与镰刀》都能明显看出，制作者力图压过《铁血联盟》成为回合制战术游戏的新王者，可惜不是所有希望最后都能变成现实，当指挥着一群面容模糊身形粗糙的苏联红军特战精英迈动着僵硬怪异的步伐穿行于3D场景中迎战纳粹时，那些外形同样粗糙的武器，那些令人痛苦的漫长等待宛如毒药一样腐蚀着玩家的耐心。2005年的《锤子与镰刀》以二战结束之后的美苏冷战为背景，6大职业和90余款武器的设定不可谓不丰富，但这个系列总给人一种蜷缩在寒风呼啸的西伯利亚冻土平原上啃干面包的感觉，太糙。



《寂静风暴——哨兵》封面

E5旅——新铁血联盟（Brigade E5：New Jagged Union）2005年

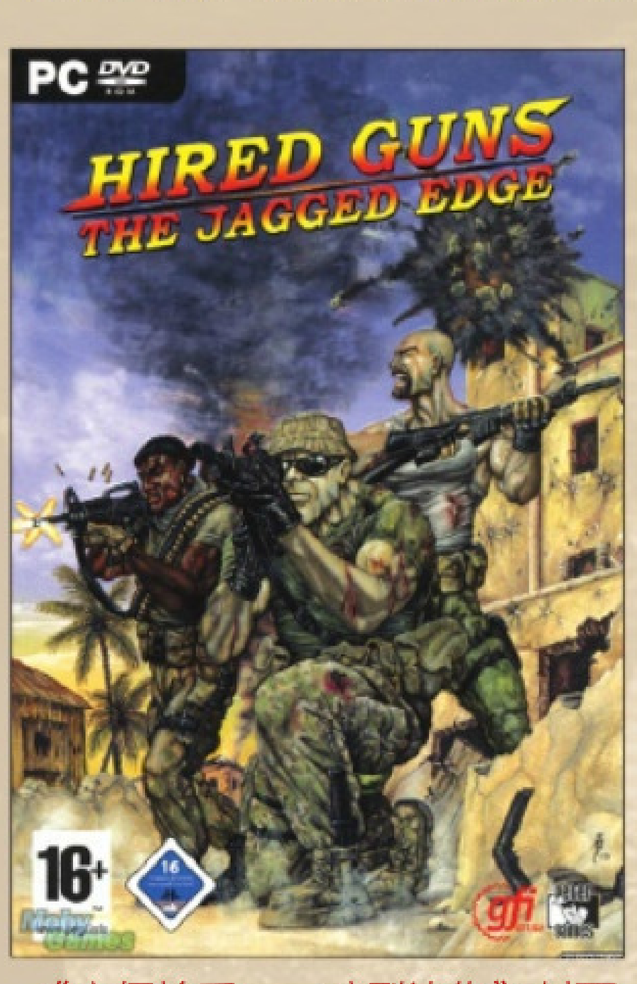
想超越《铁血联盟》的不止Nival一个，另一家俄罗斯游戏开发商Apeiron也盯上了这个目标，他们先于2005年推出同类型作品《E5旅——新铁血联盟》，后又于2007年再发续作《7.62大口径部队》。《E5旅》的故事发生在内战爆发的热带小国Palinero中，玩家带领一群佣兵平息暴乱并夺得政权，此作的亮点是SPM智能暂停系统，实时制冒险与回合制战斗得到完美衔接，佣兵的各种动作不再消耗行动点数，而是需要时间才能完成。《E5旅》包含100多种武器和大量弹药，它还支持多种模式的联网游戏，不幸的是它的画面比《寂静风暴》更粗糙，那些走样的人物躯体和武器模型实在令人倒胃。《7.62大口径部队》将故事舞台换到拉美小国，玩家率领佣兵追杀某位卷款潜逃的俄罗斯富商，本作武器多达170种，可雇用的佣兵也增加到30人，但玩家无法自定义创建主角，只能从7位预定人物中选择，游戏画面只能说比《E5旅》略有进步，但满屏清晰可见的狗牙锯齿依然令玩家质疑这到底是不是一款2007年的游戏。《E5旅》和《7.62大口径部队》在战术环节的不厌其烦似乎有些过了头，如果这种热情能匀一些到剧情和画面上，这两款游戏也许会赢得更多玩家的支持。



《E5旅——新铁血联盟》封面

雇佣枪手——碎裂边缘（Hired Guns：The Jagged Edge）2007年

大概俄籍游戏商都和《铁血联盟》有王八瞪绿豆的对眼情结，有家名为GFI的俄罗斯公司也跟风搞了个同类产品《雇佣枪手——碎裂边缘》，这款游戏以非洲小国钻石海岸为舞台，玩家受前任国王委托深入险境欲以武装斗争手段颠覆现任暴君统治，听上去是不是很耳熟？本作画面勉强还算精致，主体框架和界面风格模仿《铁血联盟》的痕迹很重，玩家也要通过笔记本电脑上网找雇佣兵或买武器，来自IMA的雇佣兵们也有能力、技能和特性等不同属性，他们同样有隐藏的人际关系参数，互相看不顺眼的几位绝对不愿同组合作。总体来看，这款宛如《铁血联盟》克隆版的跟风之作尚有几分可玩性，在《铁血联盟——卷土重来》面世之前，它最有资格被称为《新铁血联盟3D》。



《雇佣枪手——碎裂边缘》封面

战争之人（Men of War）2009年

这个历史悠久的战术游戏家族几更其名，它最早的源头其实是2004年的《战士——二战英雄》（Soldiers：Heroes of World War II），2006年后又改名为《战争之面》（Faces of War），最后2009年再次更名为《战争之人》（Men of War）。《战争之人》系列迄今已有5部作品面世，每一款都是战术爱好者们不容错过的精品，这个系列本来与《铁血联盟》无交集，一个是即时战术，一个是回合制战术，但伴随着《卷土重来》毅然放弃回合制踏入实时战斗的国度后，《铁血联盟》必然与《战争之人》发生正面碰撞。《战争之人》没有角色养成和技能属性，但它的武器弹药设定与《铁



《战争之人》封面

血联盟》不分伯仲，单兵同样有背包和多种射击体姿，丰富的重武器和战车体系当世无双，还有完美的全自由3D视角控制和场景物理损毁效果。在实时战术类游戏中，《战争之人》是当之无愧的霸者，《铁血联盟》仅凭目前实力要想与之比肩估计还有很长一段路要走。

铁血佣兵——战斗人员使用手册

《铁血联盟——卷土重来》中共有40位AIM佣兵可供雇佣，雇佣费用是一次性的，不像历代前作按日或周持续计费，也就是说一次付款就能让佣兵为阁下打工打到地老天荒。每位佣兵最高只能升到10级，每次升级可获得7点技能点，用于提升能力或技能属性。但由于佣兵们的初始级别不一样，因此每位佣兵可获得的总技能点数并不相同。佣兵基础属性包括生命值（头像旁绿色槽）、耐力（头像旁红色槽）、士气、级别和当前经验值，受到敌人攻击后生命值减少，只要生命值未满就会导致属性和能力降低，如不及时包扎治疗会暂时降低生命值上限，长途跋涉也会降低耐力槽上限，在大地图上进攻敌方红色区域前命令战斗小组停下休整一段时间可自行恢复生命值和耐力。


佣兵的道具栏与属性界面

在可加点的10项能力和技能中，灵巧（Agility）决定耐力值上限、佣兵移动速度以及佣兵对玩家指令的响应速度；敏捷（Dexterity）决定瞄准命中率，影响修理武器和使用爆炸物时的成功率；力量（Strength）决定生命值上限，近战中对敌伤害，以及暴力破门的成功率；智力（Intelligence）决定使用医药物品的成功率，以及经验值的积攒速度；洞察（Perception）决定佣兵的有效视听范围；医疗（Medical）决定佣兵能使用何种医药物品，以及使用医药物品的效率；爆破（Explosives）决定佣兵能埋设或拆卸何种爆炸物，以及操作爆炸物时的成功率；射击（Marksmanship）决定佣兵装备枪械时的瞄准百分比和命中率；隐匿（Stealth）决定佣兵移动时会发出多大响动；机械（Mechanical）决定佣兵能使用何种维修工具，以及使用维修工具的效率。


在光线明亮处极易暴露

每位佣兵都有头、眼、背心、外衣、左手、右手武器、右手武器附件、右手主武器弹药、裤子、鞋子共10个可装备部位，下方背包栏内有3大格15小格容量，大格子只能放武器，无论机枪还是匕首都各占1格，小格子里可放包括弹药在内的各种杂物道具。佣兵属性菜单左侧显示当前装备在都市、夜晚、森林、沙漠等4种不同地形下的隐蔽百分比，下面还有个当前负重和最高负重数，扛了太多重装备的佣兵头像下方会出现超负荷图标，此时佣兵的某些属性能力会受到惩罚性降低。佣兵装备栏右下角有个丢弃框，将不需要的装备拖到框中才能让佣兵将其丢到地上。

在战场画面的佣兵头像左侧除生命值槽和耐力槽外还有白色可见度槽和紫色声响槽，前者代表佣兵的可视性，例如站在阳光或灯光直射下会变得很高，敌人从很远的地方一下就能看到，唯有躲在阴影或黑暗中才能有效降低。后者代表佣兵移动移动时产生的响动，跑动时产生噪声最大，蹲姿行进响动较小，匍匐前进最安静，而隐匿技能高的佣兵即使跑动也不会产生太大噪声。

士气（Morale）是一个非常重要的属性，士气从低到高有非常低（Very Low）、低（Low）、普通（Normal）、良好（Good）、非常良好（Very Good）共5档，士气良好可使佣兵所有属性+5%，非常良好+10%，士气低则使所有佣兵属性-5%，非常低-10%。佣兵的士气受到很多因素的影响，例如是否受伤，或某些特技影响，以及和同队佣兵之间隐藏的感情参数。AIM佣兵间的感情关系有点复杂，具体可细分为立即喜欢（Like 0）、逐渐喜欢（Like 1）、不喜欢（Dislike）和仇恨（Hate）4种，立即喜欢和逐渐喜欢的区别仅为后者需要同队共处一段时间才能融洽，通常情况下不用刻意区分。同队中有自己喜欢的人，佣兵士气会提升一档。同队中有自己不喜欢的人，佣兵士气会降低一档，有时还可能会拒绝加入小队，在这种情况下将彼此不喜欢的人分到不同小队中可缓解矛盾。仇恨不影响士气，但如果玩家麾下有自己仇恨的人，佣兵一般会拒绝接受聘用。注意，游戏中出现的12位免费佣兵无感情关系参数。

●佣兵特技（Traits）

亚马逊女战士（Amazon）：同队战友全为女性时士气提升。

突击步枪（Assault Rifle）：使用突击步枪时命中精度和伤害+10%。

突击步枪专家（Assault Rifle Expert）：使用突击步枪时命中精度和伤害+20%。

体能训练（Athletic）：跑动时耐力下降速度减慢。

商业谈判者（Bargainer）：与商人NPC交易时有价格优惠。

变色龙（Chameleon）：四种迷彩伪装度提升20%。

死亡之愿（Death Wish）：血量较低时士气提升。

爆破（Explosives）：使用炸药类武器时威力增加，引爆速度加快。

爆破专家（Explosives Expert）：使用炸药类武器时威力更大，引爆速度更快。

快枪手（Gunslinger）：降低跑动状态下的射击惩罚。

手枪（Handgun）：使用手枪时命中精度和伤害+10%。

手枪专家（Handgun Expert）：使用手枪时命中精度和伤害+20%。

拒人千里之外（Likes to keep a distance）：满血状态下士气提升。

独行侠（Loner）：独自行动时士气提升。

机关枪（Machine Gun）：使用机关枪时命中精度和伤害+10%。

机关枪专家（Machine Gun Expert）：使用机关枪时命中精度和伤害+20%。

铁血真汉子（Macho）：同队有女性队友时士气提升。

近战（Melee Weapons）：使用近战武器时伤害+20%。

近战专家（Melee Mastery Expert）：使用近战武器时伤害+40%。

夜盲（Nightblind）：夜间任务士气下降。

夜战特种部队（NightOps）：夜间任务士气提升。

裸体主义者（Nudist）：除防弹衣外不穿衣服鞋子时士气提升。

探索者（Pathfinder）：提升世界地图下移动速度。

侦察员（Scout）：增加世界地图下视界范围。

拾荒者（Scavenger）：目前Devin和Shank有此技能，两个人未入手，作用不明）。

近视眼（Short Sighted）：未佩戴任何眼镜时士气会下降。

霰弹枪（Shotgun）：使用霰弹枪时命中精度和伤害+10%。

霰弹枪专家（Shotgun Expert）：使用霰弹枪时命中精度和伤害+20%。

狙击步枪（Sniper Rifle）：使用狙击步枪时命中精度和伤害+10%。

狙击步枪专家（Sniper Rifle Expert）：使用狙击步枪时命中精度和伤害+20%。

冲锋枪（Sub Machine Gun）：使用冲锋枪时命中精度和伤害+10%。

冲锋枪专家（Sub Machine Gun Expert）：使用冲锋枪时命中精度和伤害+20%。

团队之星（TeamPlayer）：与他人组队合作时士气提升。

强壮之躯（Tough）：近战时所受伤害减少。

体质瘦弱（Unfit）：跑动时耐力下降速度加快。

懦弱之人（Wimp）：血量较低时士气下降。



●佣兵名录



绰号： 公牛（Bull）
真名： 约翰·彼得斯
身价： $9830

简历： 力大无穷的前美国陆军宪兵，天性蔑视权威且狂暴易怒。

特技： 强壮之躯、体质瘦弱、近战（专家）。

关系： 喜欢指甲。

点评： 千万不要让身价影响你对公牛的判断，给这哥们手里塞把砍刀，他能还你一堆尸体，初期遇敌基本一刀一个，借助地形掩护简直就是杀人如麻的砍刀王。



绰号： 甜面包（Buns）
真名： 莫尼卡·森德加
身价： $11388

简历： 当过幼儿园老师、老人护理医生、奥运会射击运动员、职业越野摩托车赛手，现在是货真价实的佣兵。

特技： 团队之星、体能训练、手枪（专家）。

关系： 不喜欢死神，仇恨狐狸和死神。

点评： 这位博学多才的美女明显是个玩枪的好苗子，只是专家级手枪到后期难堪大用。



绰号： 狐狸（Fox）
真名： 辛西娅·格兹曼
身价： $9860

简历： 佣兵杂志《枪炮玫瑰》上大受欢迎的封面女郎，医术高明但并不擅长舞刀弄枪。

特技： 裸体主义者、团队之星、冲锋枪（专家）。

关系： 喜欢孤狼，不喜欢类固醇，仇恨类固醇。

点评： 狐狸是初期最合适的医护兵，升级后向潜行流尖兵发展或专加射击培养为远程火力都不错，让她脱光衣服跟着孤狼冲锋陷阵，你将看到一个超越人类极限的女战士。



绰号： 医学博士（MD）
真名： 迈克尔·多森
身价： $11660

简历： 刚从医学院出来的应届毕业生，虽然显得有些年轻稚嫩，但他的医术可没有半点水分。

特技： 团队之星、懦弱之人、近战。

关系： 无喜憎队友。

点评： 没有特色的医护兵角色，80的医疗刚好够用大药箱，擅长近战却又害怕受伤，枪法也平庸。

绰号： 蜘蛛（Spider）
真名： 多娜·休斯顿
身价： $9950

简历： 受过专业培训的正牌医生，她是各种复杂地形条件下的伤兵救星。

特技： 夜战特种部队、变色龙、亚马逊女战士。

关系： 喜欢维基和静电。

点评： 专业的战地医生，一出来就能用所有医疗道具，高智商意味着升级快，夜战特种部队和变色龙都是优点，唯一美中不足的是亚马逊女战士很难满足。



绰号： 伊格（Igor）
真名： 伊格·多尔维奇
身价： $12316

简历： 年轻的伊格野心勃勃地想复制叔叔伊万的成功，他才刚进AIM没多久，但拥有常人所不具备的丰富战斗经验。

特技： 探索者、变色龙。

关系： 喜欢伊万和土地。

点评： 本来是个根骨精奇的好苗子，但技能令人失望，最多也就是个提供火力支援的神枪手，或作为小队领袖也不错。



绰号： 土地（Grunty）
真名： 海穆特·格朗塞
身价： $11250

简历： 他是AIM中迅速崛起的新星，见过大场面，技术扎实，工作态度严谨，是当之无愧的佣兵楷模。

特技： 团队之星、机关枪。

关系： 喜欢伊万。

点评： 初期团队机枪射手的最佳人选，这位和伊万叔侄俩关系相当铁。



绰号： 类固醇（Steroid）
真名： 巴比·冈塔斯基
身价： $12350

简历： 前华沙集团某国的消防员，为了混口饭改做杀人越货的雇佣兵，有毒瘾嫌疑。

特技： 强壮之躯、体能训练、铁血真汉子。

关系： 不喜欢伊格和伊万，仇恨伊格和伊万。

点评： 身强体壮的类固醇无论用刀用枪都不含糊，长距离跑动不吃力，受伤后能支撑较长时间，更难得的是机械技能也不低，可作为前锋人选重点培养。



绰号：巴利（Barry）
真名：巴利·安格
身价：$13065

简历：来自匈牙利的学院派爆破专家，尝试着学过开锁和游泳，但最后发现自己还是个悲催的旱鸭子。

特技：爆破（专家）、团队之星、懦弱之人。

关系：喜欢激进者。

点评：基础属性不错，但爆破技能需进一步提升才无愧于专家头衔，后期可作为远程支援火力手。



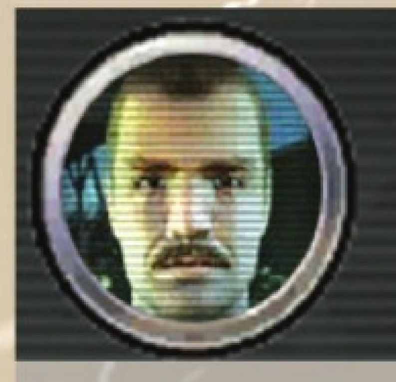
绰号：杀手（Hitman）
真名：法兰克·海尼西
身价：$15640

简历：因为天性开朗广受欢迎和尊重，但一直无法减轻体重导致其战场业绩处于下滑中。

特技：体质瘦弱、团队之星、冲锋枪（专家）。

关系：喜欢土地和乌鸦，仇恨强盗。

点评：团队普通枪手候选人之一，给他一把冲锋枪担任中程火力支援还不错，若非紧急情况千万别让他冲最前面。



绰号：激进者（Red）
真名：欧尼·斯巴格
身价：$13430

简历：苏格兰军校中的爆破大师，尸山血海中幸存下来的实干家，经常口出惊世骇俗狂言。

特技：爆破（专家）、团队之星、近视眼。

关系：不喜欢甜面包，仇恨甜面包。

点评：和巴利大同小异的爆破手，如果想让队伍里有个唠唠叨叨的炸弹疯子，那就选他。



绰号：冷血（Blood）
真名：基斯·汉森
身价：$16910

简历：冷血受过系统的武术训练，能以优雅姿态甩出飞刀瞬间取敌性命。

特技：近战（专家）、体能训练。

关系：喜欢魔术，仇恨悬崖。

点评：初期看是综合型的近战高手，灵巧和敏捷都很高，足以担当突击手角色，后期转型做压阵枪手或战场医生也行。



绰号：恶棍（Malice）
真名：杰·皮埃尔·范
身价：$14295

简历：原本是夜总会看场子的出身，酒吧和街头斗殴中磨炼出的功夫，加入AIM正是物尽其用。

特技：近战（专家）、体质瘦弱、死亡之愿。

关系：喜欢狐狸和蜘蛛。

点评：AIM佣兵中少有的犀利刀客，爆发力极强，更难得的是射击技术也过硬，美中不足的是跑动不能太频繁。



绰号：孤狼（Wolf）
真名：彼得·山德森
身价：$17684

简历：彼得·山德森参加了一个长达6个月的高强度体能训练，减掉40磅体重的同时也充实了自己的业务技能，他现在可是处于巅峰时期。

特技：霰弹枪（专家）、快枪手

关系：喜欢狐狸和山猫

点评：孤狼是一个高含金量的潜力佣兵，天资良好，升级发展方向几乎没有限制，前锋、枪手、医生、技师、爆破专家全都没问题。



绰号：灰熊（Grizzly）
真名：史蒂夫·波内尔
身价：$14670

简历：拥有强大力量的人中之熊，所有武器都能玩，最擅长的还是近战肉搏，他的胆色和膂力一样在同事中颇有口碑。

特技：近战、强壮之躯。

关系：喜欢公牛和影子，仇恨黄医生。

点评：笨熊型力量佣兵，初始属性除力量外表现都很平庸，全靠后期升级加点改良。



绰号：索尔（Thor）
真名：索尔·高夫曼
身价：$18775

简历：这位来自群山的素食主义者并非正规院校科班毕业，但他对医药学却有无人能及的独到造诣。

特技：强壮之躯、团队之星。

关系：喜欢冰人和静电。

点评：医生和近战前锋的混合体，枪法也不赖，是实战价值很高的团队成员。



绰号： 熔炉（Meltdown）
真名： 诺玛 · 杰塞普
身价： $20030

简历： 这个美女佣兵的微笑隐含着致命杀机，她喜欢外形粗犷尺寸巨大的武器，这种嗜好经常导致严重后果。
特技： 爆破（专家）、独行侠、机关枪（专家）
关系： 无喜憎队友。
点评： 玩炸弹和机关枪的双料专家，这意味着她是强大的火力输出者，但熔炉只喜欢独来独往。



绰号： 西德尼（Sidney）
真名： 西德尼 · 那特森
身价： $21388

简历： 杀人都透着贵族优雅的英国佣兵，担任棒球教练的经历使他拥有强大的臂力。
特技： 团队之星、快枪手。
关系： 喜欢瞄准镜。
点评： 适合担当前锋的潜行流突击枪手，兼修医疗可使其更受欢迎。



绰号： 悬崖（Cliff）
真名： 克利弗德 · 海伯
身价： $20515

简历： 戒酒之后的悬崖再度迎来了自己事业的春天，他那百发百中的枪法和高明医术令人印象深刻。
特技： 体能训练、爆破、近视眼。
关系： 无喜憎队友。
点评： 枪手和医生的混合体，还可兼修爆破，但发展前景不算特别出众。



绰号： 史蒂芬（Stephen）
真名： 史蒂芬 · 罗夫曼
身价： $22900

简历： 双手沾满鲜血的钻石雇佣兵和安全顾问，全球许多富矿在他的保护下才得以免遭盗贼、叛军和竞争对手的骚扰。
特技： 冲锋枪、探索者。
关系： 不喜欢静电，仇恨静电。
点评： 突击枪手和爆破专家的混合体，他带领的战斗小组在地图上移动速度更快。



绰号： 指甲（Nails）
真名： 爱德加 · 斯莫夫
身价： $20606

简历： 为了加入AIM他甚至卖掉了自己的摩托和徽章，这位拖着啤酒肚的炸弹专家始终是那样好斗。
特技： 霰弹枪、强壮之躯。
关系： 喜欢狐狸。
点评： 潜行流霰弹枪突击手，同时也可兼任爆破专家、机械技师和团队枪手，少有的多功能佣兵之一。



绰号： 冰人（Ice）
真名： 艾斯 · 威廉斯
身价： $23090

简历： 冰人曾效力于AIM的竞争对手，但在好友魔术劝说下又重回AIM怀抱，他喜欢使用自动武器。
特技： 冲锋枪、团队之星。
关系： 喜欢魔术和灰熊。
点评： 天赋异禀的团队冲锋枪手，升级强化隐匿行动后，他将成为前锋队伍中的一柄利刃。



绰号： 黄医生（Dr.Q）
真名： 黄医生
身价： $20845

简历： 精通中医理论的华裔佣兵，是擅长夜战、游击战、近距离格斗的夺命医生。
特技： 近战、夜战特种部队。
关系： 无喜憎队友。
点评： 打前锋的最佳刀客之一，身兼医生职务使其含金量大增，升级后提高射击技能也可把刀换成枪强化远程杀伤力。





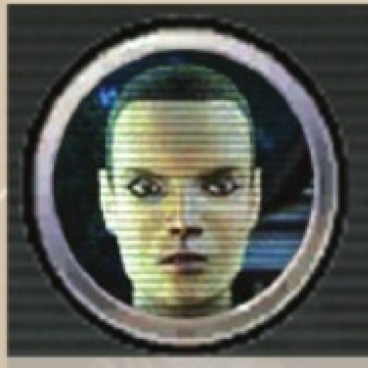
绰号： 菲迪尔（Fidel）
真名： 菲迪尔 · 达汉
身价： $23855

简历： 不服管教的老牌刺儿头，因为战斗技能出众又破格获准接受新任务。
特技： 爆破（专家）、近战（专家）、独行侠。
关系： 无喜憎队友。
点评： 精通爆破、近战和枪械射击的三栖牛人，唯一的遗憾是他习惯了独来独往。



绰号：丹尼
真名：丹尼尔·金廷
身价：$24650

简历：丹尼医生爬过山玩过滑翔伞，在各种恶劣环境下抢救过伤员，极强的责任心使他在危险面前从不退缩。
特技：体能训练、侦察员。
关系：不喜欢类固醇，仇恨类固醇。
点评：初期作为专职医生价钱贵了点，升级强化射击后他将变得更有用。



绰号：维基（Vicki）
真名：维基·瓦特斯
身价：$33275

简历：据说维基可以左右开弓，手枪、机关枪都玩得极熟，在AIM之外的维基还拥有一家古董车4S店。
特技：手枪、机关枪。
关系：无喜憎队友。
点评：机械技师和机关枪手混合体，后期发展潜力远大于静电，不挑队友使他的搭配组合范围更广。



绰号：强盗（Raider）
真名：罗恩·西金斯
身价：$24810

简历：前洛杉矶特警队指挥官，与警队狙击手乌鸦相恋却无法结为眷属，两人愤而离职一同加入AIM。
特技：团队之星、突击步枪。
关系：喜欢乌鸦，仇恨杀手。
点评：单纯的突击步枪兵，给他一把斯太尔就能获得稳定的伤害输出，如果队伍里有乌鸦那当然更好。



绰号：乌鸦（Raven）
真名：查理莉·西金斯
身价：$33440

简历：前洛杉矶特警队狙击手，为与上司恋人罗恩结婚不惜双双辞职加入AIM，有这对夫妻出手的任务几乎都能十拿九稳圆满完成。
特技：狙击步枪、夜战特种部队。
关系：喜欢强盗和蜘蛛。
点评：本作综合实力最高的远程狙击手，没有之一。乌鸦无论昼夜都是弹无虚发的奇迹缔造者，但需尽量避免近战和频繁跑动。



绰号：蜜蜂（Buzz）
真名：路易莎·加丽
身价：$25150

简历：蜜蜂和狙击手山猫是一对见面就吵架的冤家，情感上的挫折迫使她只能用手中的自动武器发泄怒火。
特技：亚马逊女战士、突击步枪、机关枪（专家）。
关系：不喜欢山猫，仇恨山猫。
点评：蜜蜂其实是非常优秀的火力输出专家，端着机枪冲锋也很厉害，可惜她更喜欢和女性佣兵共事。



绰号：里恩（Len）
真名：里恩·安德森
身价：$35185

简历：来自绿贝雷帽的老牌职业军人，他同时也是AIM资深成员之一，具有领袖气质，责任感强烈。
特技：团队之星、机关枪。
关系：喜欢维基和黄医生。
点评：团队机枪火力手，后期可适当提升爆破和机械增加其战场价值。



绰号：静电（Static）
真名：科克·史蒂文森
身价：$28088

简历：精通机械和电子技术的静电生性悠闲不受拘束，他喜欢在夜幕掩护下活动，虽然看上去像个嬉皮士，但千万别以为他会热衷于追求和平与爱。
特技：霰弹枪、夜战特种部队。
关系：喜欢蜘蛛，不喜欢史蒂芬。
点评：擅长夜战的霰弹枪客和机械技师混合体，不适合打前锋，作为守株待兔的伏击火力效果更好。



绰号：特拉瓦（Trevor）
真名：特拉瓦·考比
身价：$40161

简历：来自澳大利亚的技术神童，可将一台烤面包机变成杀人机器，不但精通撬锁也能摆弄各种爆炸物。
特技：爆破、霰弹枪。
关系：不喜欢菲迪尔，仇恨菲迪尔。
点评：机械和爆破双料超级天才，60的射击属性使他在担任火力支援时也有不俗表现，自带CAW霰弹枪更是大幅提高此君性价比。



绰号：山猫（Lynx）
真名：鲁迪 · 罗伯茨
身价：$44375

简历：AIM雇佣兵中的优秀狙击手，他还精通精密机械学、夜间行动和战地医疗，他还拥有对女性的无敌魅力。

特技：狙击枪（专家）、夜战特种部队、铁血真汉子。

关系：喜欢冰人，仇恨蜜蜂。

点评：说是狙击手，但初始射击技能明显不够，能力参数也不如乌鸦，只有等待升级才无愧于专家级狙击枪的特技。



绰号：伊万（Ivan）
真名：伊万 · 多尔维奇
身价：$53286

简历：大名鼎鼎的前苏军上校，说话带有浓厚俄语口音，自从3年前加入AIM后几乎刷新了所有的击杀记录。

特技：强壮之躯、死亡之愿、突击步枪。

关系：喜欢土地和伊格。

点评：伊万的能力参数相当出众，但4级的初始级别使他没有太多发展空间，只能走强化射击和爆破的双修路线。



绰号：瞄准镜（Scope）
真名：希拉 · 斯德琳
身价：$54605

简历：来自英国特种空勤团SAS的特等射手，受过城市巷战训练，擅长夜间行动的狙击大师。

特技：狙击枪（专家）、夜战特种部队、体能训练。

关系：喜欢西德尼。

点评：身价昂贵的顶级狙击手，除了从极远距离外将敌人爆头外，你别再指望她能做更多事情了。



绰号：影子（Shadow）
真名：凯尔 · 赛门斯
身价：$58260

简历：前游骑兵狙击手，擅长潜行狙杀，出神入化的隐匿能力让近在咫尺的敌人也很难发现他。

特技：变色龙、夜战特种部队、狙击枪（专家）。

关系：无喜憎队友。

点评：又是一位夜战狙击大师，和其他狙击达人的区别在于拥有更高的隐匿伪装能力。



绰号：死神（Reaper）
真名：卡尔 · 谢伯茨
身价：$58675

简历：战场上碰见他意味着拥抱死亡，他有无可匹敌的耐心、寂静无声的脚步和开锁功夫，即使对军队来说这家伙也是个安全威胁。

特技：狙击枪（专家）、突击步枪（专家）、变色龙。

关系：喜欢影子。

点评：专家级突击步枪使死神在中距离上也能提供强大火力支援，他比影子更强但身价却没高多少。



绰号：魔术（Magic）
真名：厄尔 · 瓦克
身价：$64690

简历：像老鼠一样灵活，像猫一样敏捷，之所以获得魔术绰号是因为他能像魔术师一样打开所有的门。

特技：变色龙、体能训练、突击步枪（专家）。

关系：喜欢冷血和冰人，不喜欢甜面包，仇恨甜面包。

点评：异常强悍的突击前锋，开锁入室的同时可用手中突击步枪横扫敌人，危险时也能迅速撤离。



绰号：短桨（Scully）
真名：罗伯特 · 詹姆斯 · 沙利文
身价：$70340

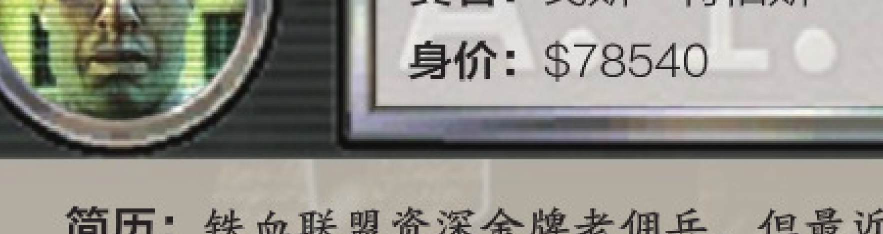
简历：老资格的AIM佣兵，他参加过的任务远远超过其他任何成员，短桨不但枪法精准，杀人刀技也是一绝。

特技：体能训练、机关枪（专家）、近战（专家）。

关系：无喜憎队友。

点评：双修机关枪和近战的专家，能力参数比伊万更棒，跑动耐力出众，机械和爆破都有不俗潜力。





绰号：戈斯（Gus）
真名：戈斯 · 特伯斯
身价：$78540

简历：铁血联盟资深金牌老佣兵，但最近修车时砸伤腿部不得不休息疗养，目前据说他已经痊愈。

特技：体质瘦弱、机关枪（专家）、突击步枪（专家）。

关系：喜欢里恩。

点评：所有技能几乎样样精通，但65的灵巧让戈斯老头的动作和反应都比较迟缓，体质瘦弱也表明他并不适合频繁运动作战。



铁血经验——佣兵战斗指南

凡	总评 6.1	大众软件游戏分级
制作	BitComposer Games	
发行	Kalypso Media	
类型	即时策略	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		6.5
上手精通 Difficulty		7.5
画　面 Graphics		7.3
音　效 Sound		7.0
创　意 Creativity		1.0
剧　情 Story		7.0

《铁血联盟——卷土重来》只是《铁血联盟2》的3D简化版，游戏图像三维化换来的是地图、佣兵、武器和战术等内容的全面缩水。为避免各种Bug烦恼，请玩家尽量升级到1.11版本。

1.佣兵小队操控

点击大地图界面左上角的齿轮按键可打开功能菜单，旁边的笔记本电脑按键可进入电子邮件、雇佣兵网站、网络枪店、任务列表和财政收支列表等5项子菜单。再往右是当前资金总额、投入战斗总天数、当日时间，右侧4个加速图标分别代表暂停、正常（×1）、较快（×8）、最快（×24）4档时间速度，玩家也能通过按空格键暂停，用F1至F3键逐步加速到最快。正上方直线箭头图标表示直线模式，激活后部队行进始终走直线，曲线箭头图标表示快速模式，激活后部队行进时始终走公路，这样可以获得最快移动速度。最右侧还有个每日收入资金额，本作中阿卢科岛上的仅肯布亚、阿尔摩和格鲁姆3处地点都有矿场，只有攻占矿场后才能有收入维持佣兵开销。

佣兵组成的战斗小组竖列于画面左侧，第一组称为Alpha小队，第二组Bravo小队，第三组Charlie小队，第四组Delta小队，分别按1～4数字键即可选取。每组小队最多可容纳6名佣兵，小队盾标左侧数字为当前队员数。选取小队后可在画面右下角看到队伍当前所在位置、状态、地形、伪装度、平均行军速度以及队员列表。在队伍界面上方有3个很重要的按键，分别是进入当前战术地图、选取成员组建新小队、中断当前队伍命令。分队很简单，选取某支队伍，用鼠标左键点选下方列表中某位欲脱离的队员，如想多选可按住Shift键连续点选数人，最后点“选取成员组建新小队”按键即可让选中的队员脱离原队伍自建新组。反之，当需要将A队与B队合并时，要先在大地图上让A队不动，然后命令B队移动到A队所在位置。当鼠标滑到A队图标上时，提示信息会变成“合并队伍”，点右键确定，这样当B队抵达后两队即可合为A队，但前提条件是合队后总人数不超过6人，否则无法完成合并。

玩家选取佣兵队伍后以鼠标右键点击目标地点即可让部队行进，如果目标地点是有名字的场景，队伍抵达后将自动进入战术地图。在有名字的城镇据点，图标左上角数字是本地区当前可用壮丁数，右上角数字是本地区已武装民兵数。点击城镇图标可看到该地忠诚度、每日收入（每晚24点缴款）、现有壮丁数以及当前民兵级别人数列表。

当进入己方控制的城镇后，看到头上有蓝色拳头图标的NPC就是可装备武器的壮丁，右键点击可打开对方装备栏，其中包含1个武器格和头、外套、背心3个护甲格，给1件武器就能将壮丁变为民兵，民兵在视野范围内发现敌人后会自动投入战斗。已装备武器的民兵头在小地图上一律显示为黄色箭头图标，本作中民兵武器装备的发放必须逐个手动进行，初期佣兵小组自己武器都不够，只能分点斧子砍刀给壮丁们，到后期阔绰了，打扫战场多余的好枪建议全给壮丁，尤其临敌前线地区，民兵装备精良才能挡住敌方偷袭。

当部队在大地图上移动时所有成员耐力会自动下降，如果触碰到敌方占领的红色区域会自动进入战场，而此时佣兵们的耐力上限值以进入战术地图前的残存耐力值为准。为保证队员们以最佳耐力状态投入战斗，建议在攻入敌占区前可命令部队在相邻的绿色安全区休息，等所有队员耐力槽


方便快捷的战术指令系统

回满后再发动进攻。在紧急情况下进入战术界面后，吃水果或零食也能恢复耐力上限，但不可食用过期食品或令人恶心的秽物，否则效果会适得其反。

2.战术控制方法

在战术界面下，选取佣兵后鼠标滑过敌人身体时会出现攻击信息提示框，其中包括攻击方式和相关能力技能，瞄准敌方躯体部位可看到命中概率和预计造成伤害百分比，最后是开火前完全瞄准所需时间。

按空格键可随时打开指令系统菜单，这时可对单个佣兵发布排序指令，走、跑、卧倒、射击、转向等战术动作堆叠执行。不同佣兵的关键动作可用鼠标拖拽轻松实现同步，再按空格键开始行动后队员们即使快慢不一也能在指定环节完美保持同步。注意在指令系统模式下，右键单击敌人仅表示命令佣兵对此目标攻击1次，如果在实时状态下，右键单击敌人则表示持续攻击目标直至将其击杀。敌人被击毙后会在尸体旁出现绿



只能手动发放武器给民兵

色手提箱图标，未捡过的显示为全满手提箱，查看过但未拾取或未全部拿走的显示为半满手提箱，尸体掉落物全部拾取后手提箱图标消失，但桌子、箱子等容器的手提箱图标即使拿走全部物品也不会消失。

战术界面最右侧竖列有9个动作按键，从上到下依次为佣兵交换道具（热键T）、停止（热键H）、守卫（热键G）、单发模式（热键C）、连发模式（热键V）、立姿（热键F4）、跑动（热键F3）、蹲姿（热键F2）、卧姿（热键F1）。在守卫模式下打开后可自动攻击视野范围内的敌人，停止模式打开后会中断当前动作，也能阻止佣兵自行移动。单发和连发模式只对装备枪械的佣兵有效。立姿包含举枪瞄准动作，发现敌人后能在最短时间内开火，跑动、蹲姿、卧姿3种行进姿态移动速度依次降低，但射击精度和隐蔽性依次提升。


大学区某位商人出售斯太尔突击步枪

佣兵的护具磨损很快，背心、外衣和裤子的耐久度会随着战斗不断降低，防护值也同时下降，耐久度为零后所有防护效果消失，护具无法修理，因此失去防护作用后卖给商人折现最好。枪械的磨损与射击频率有关，自动武器磨损最快，尤其是机枪，一两场战斗后耐久度就能变黄，因此队伍中的技师应多带维修工具及时保养好全队武器，尽量避免激战中出现卡壳死火等致命现象。维修武器时将要修的武器放到技师主手上，副手装备维修工具包，然后对技师自身头像点右键即可开始维修。本作中眼镜类装备大多无用，唯有防毒面具可防御毒气弹的持续伤害，夜视镜能增加夜战视野，另外某些近视眼佣兵必须戴眼镜才能保持士气。

3.枪械使用心得

手枪类武器只适合用于初期打江山，后期对付重甲敌人啃不了多少血，获得冲锋枪或突击步枪后，大多数手枪包括它们所用的0.38/0.357/0.45英寸口径弹药都应该统统卖店。唯一的例外是狐狸护士自带的贝雷塔93R，这支“被雷打”冲锋手枪可连发扫射，近距离内5发连射足以弥补手枪威力低的弱点，考虑到9毫米子弹随处可得，用它诱敌或增强火力都是价格便宜量又足的不二选择。同为9毫米口径的格鲁克18虽然也是冲锋手枪，射程15伤害21，但只能三连发，明显不如射程13伤害23的“被雷打”93R，而且初期很难搞到。

冲锋枪是个过渡枪种，它们比手枪威力大，用的又是手枪弹，只适合中期玩玩。理论上最好的冲锋枪应该是一款叫Vector的0.45口径妖孽，32的伤害六连发，可惜笔者通关两次仍然无缘得见。P90也够猛，但其5.7毫米口径弹药直接判了它不及格。对于拥有专家级冲锋枪特技的佣兵，最趁手的仍然是MP5家族中的MP5SD和MP5K，9毫米口径弹药要多少有多少，近距离五连发杀伤力不容小觑。

霰弹枪是近距离作战的重磅大锤，最好的“喷子”是NF Shotgun，90的伤害神鬼莫及，很多玩家追捧的CAWS其实并不好使，75的伤害不算高，连发射击导致弹药消耗过快，在近距离巷战中更像个致命缺点。霰弹枪真的不需要连发扫射，一发爆头穿胸足矣。

突击步枪之王非G11莫属，伤害40射程47技压群雄，可惜这枪要到游戏后期才能入手，那古灵精怪的4.7毫米口径弹药更注定了它悲剧的后半生。实用价值高的突击步枪推荐斯太尔或M16，两者前期就可以搞到，用的都是5.56毫米大路货弹药，斯太尔伤害29射程47又是四连发，M16射程略短但胜在命中精度加成高。考虑到战斗中缴获的5.45毫米和7.62毫米华约弹不少，队伍中也应有人装备苏系AK47和AKM突击步枪，这两把枪威力射程都不差，可惜命中精度不给力，传说中的苏系神枪AN94采用5.45毫米弹药，伤害34射程40，二连发扫射是其最大弱点，遗憾的是这枪比G11还罕见。

狙击枪之王肯定是G82，0.50口径弹药有点麻烦，但110的射程和68的伤害相当惊艳，这枪只适合用来超远程虐敌，中近距离上最好还是用KH PSG1和Druganoff，前者使用7.62毫米北约步枪弹，高射速是其最大优势，接连点杀逼近之敌犀利无比，后者使用7.62毫米华约步枪弹，不愁弹药是其最大优势，建议所有队员人手一支，打鸟打人休闲放松均可。

机关枪这东西要的就是泼水式扫射，本作4种机枪中唯有Minimi（M249）可担此重任，5.56毫米弹药80发弹匣，10发连射举世无双，唯一缺点就是磨损超快，如果能落在双修机关枪与机械的专家手中那绝对是宝马配金鞍。本作枪械附件的组合设定简陋到了极点，除消音器外仅有4种减少瞄准时间或增加命中精度的瞄准镜。最后切记，机关枪和狙击枪一定要卧姿射击，否则近在咫尺的敌人都很难命中。

4.佣兵组队经验

佣兵组队的学问也是铁血联盟系列的魅力之一，组建一支高效的战斗小队不仅需要考虑火力搭配和弹药组合，还要对佣兵们的能力、技能、特技和人际关系有深入了解。从火力来看，一支成形的队伍必须有远中近3档火力，就算最简陋的配置也至少要有2人，一人装备冲锋枪或霰弹枪担任前锋，另一人装备突击步枪或狙击枪压阵。满编6人要求至

少2名狙击手，1名冲锋枪或霰弹枪尖兵，其余3人各配突击步枪或机关枪，所有枪型均建议以易获得弹药的型号为佳。

从功能上讲，一支佣兵小队必须有1名医疗50以上的医生，这是最基本的要求，医疗药品中血针（要求医疗20）、绷带（要求医疗40）只能治小伤小痛，小药箱（要求医疗50）、大药箱（要求医疗80）才能治重伤。

队伍里还需要1名机械技能至少50的技师佣兵，技师的首要任务是维修磨损武器，然后才是撬锁开门，武器维修工具有枪油（要求机械10）、战地清理工具（要求机械30）和维修工具包（要求机械50），枪油和战地清理工具修复程度不高，维修工具包效果最好，平时看到商人有售都应扫货囤积。

爆破专家是一支队伍最后才考虑的专业型人才，爆破专家的主要作用是安装炸药爆开特定墙壁，然后才是排雷埋雷。地雷（要求爆破25）埋设很简单，但拆除不容易，需要拆弹工具钳（要求爆破50），有时还会失败引爆。定时C4炸药（要求爆破50）和遥控C4（要求爆破75）威力差不多，但本作中炸药包仅能放在特定墙段引爆，这使得原先有“破墙者”美称的炸药包战术价值一落千丈。

前面谈到AIM佣兵们都有隐藏的人际情感参数，因此玩家必须尽可能将几个情投意合的佣兵放在一队，这样才能最大限度提高他们的士气。例如乌鸦和强盗、瞄准镜和西德尼、孤狼和狐狸、蜘蛛和静电都是恋人关系，伊万叔侄和土地关系异常亲密，魔术+冷血+冰人三人众也是一个高凝聚力的小团队。拥有团队之星特技的佣兵都倾向于组队合作，这是个良性特技，但仍要注意特定佣兵的矛盾关系，例如静电和史蒂芬，蜜蜂和山猫都是不共戴天的死对头。有的佣兵武艺出众，却喜欢独来独往，例如菲迪尔和熔炉。有的女佣兵有亚马逊情结，喜欢与同性队友合作执行任务，这种就尽量别塞男性佣兵进去。不少佣兵还有各种怪毛病，例如狐狸的暴露癖，衣服越少士气越高，激进者和悬崖都是近视眼，不戴眼镜士气会跌。某些时候如果不得不让有矛盾的佣兵共事，玩家可借助敌视顺序的漏洞组队，例如A不喜欢B，但B未必不喜欢A，这时可先招A加入，然后再请B入伙，有矛盾的佣兵共事士气肯定不高，不过有时候听他们恶语相向的拌嘴吵架也是一种乐趣。

铁血攻略——岛国解放战争实录

JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION


阿卢科政府军血洗村镇

阿卢科岛国，小镇欧玛特遭到装备重武器的政府军突袭，一场惨绝人寰的大屠杀震惊了全世界。

两个月后的一天深夜，捷克共和国首都布拉格的一座大桥上，一名身穿皮夹克的精壮汉子匆匆走近某位气质雍容华贵的中年男人，对方递来一张照片和一袋钻石：“她是我的妻子，但她谋害了我的父亲，又夺走属于我的王位。现在，她开始屠杀我的人民，该是除掉她的时候了，祝你好运！”夹克男接过照片和钻石，点点头，然后消失在夜色中。蝴蝶的翅膀开始扇动，一场颠覆岛国女暴君德茱娜·雷特曼的佣兵战争由此拉开序幕……

☆初战机场

AIM是一家小有名气的安保公司，该公司1996年在纽约证券交易所上市后股价始终保持稳定增长，但这种增长跟华尔街的资本运作完全无关。行内人士都知道，AIM其实是一个披着安保公司外壳的环球雇佣兵组织，公司在各大洲拥有超过200名“员工”，这帮特战精英历年来的种种出色表现为AIM赢得了无数赞誉。接受阿卢科前国王恩瑞科·奇瓦多里的业务委托后，首批AIM“员工”24小时内即抵达阿卢科。这支先头小队仅有两位美女——前特种部队狙击射手查里莉·西金斯（乌鸦）和战地急救护士辛西娅·格兹曼（狐狸）。她们的首要任务是攻占位于岛国东北角的德雷森机场，如果不拿下这座桥头堡，后续增援和补给将无法顺利进入阿卢科。


成功攻占德雷森机场

机场一战，先头小队以乌鸦为进攻主力，在开阔地带设置火力阵地，让狐狸躲在安全点盲射诱敌入伏。不到半小时全歼守军，与机场管理员巴勃罗交谈后，左上方机库内的商人瓦尔多会提供装备售卖服务。此时也可打开笔记本电脑访问巴比·雷的网络军械店，网购的军火装备抵达后会存放在机场管理员巴勃罗办公室隔壁的快递货柜中等待

领取。离开机场一段时间后会收到AIM发来的售后服务大礼包邮件通知，此时返回机场快递货柜可领取巷战、夜战、丛林战和沙漠战4副战术套装，每副套装包括1支5.56毫米突击步枪，以及对应隐蔽色头盔、衬衫各1件。机场北面草坪上有位直升机驾驶员天行者，交谈中得知他来这个国家走私钻石，不料驾驶的直升机被导弹击落，如果能帮他找回钻石必有重酬。

☆立足岛国

话说阿卢科以富饶的矿产资源而闻名，但自从10年前王后德茱娜篡位夺权以来，这个国家被她搞得鸡飞狗跳民不聊生，矿产出口换取的外汇都用于满足女皇私欲和扩充军备，老百姓生活在水深火热之中苦不堪言。佣兵小组要在阿卢科打开局面必须尽快联系上本地抵抗组织首领米格尔·科多那，拿下机场后乌鸦和狐狸又马不停蹄向南面小镇德雷森发动突袭，一举歼灭德茱娜手下的乌合之众后，两人找到德高望重的教堂神父沃克亮出前国王恩瑞科的招牌打听米格尔的下落。沃克神父推荐佣兵们去找伊拉·斯迈思，在北面酒吧找到这位热衷公益事业的好心人，然而伊拉并不相信眼前这些陌生的佣兵们，她提出夺取肯布亚镇西部的矿场作为考验条件。乌鸦和狐狸只好再度出手，绕过肯布亚奔袭矿区，经过激战消灭女王的爪牙后与矿主奥斯瓦尔德交谈完成矿区解放任务，同时获赠1颗钻石作为答谢。

与奥斯瓦尔德详谈还能接到解放格鲁姆和阿尔摩另外两处矿场的任务，阿卢科国内尚能保持生产的矿场只有肯布亚、格鲁姆和阿尔摩3处，己方占领的矿场越多财政收入越高，敌方军费则会受到相应遏制。等拿下格鲁姆和阿尔摩两地后再来找奥斯瓦尔德可获20000元奖金。

返回德雷森镇，伊拉果然信守承诺告知米格尔和他的抵抗组织游击队藏在爱沙特尼北部山区。再与伊拉交谈，帮她夺取德雷森西南方水泵房，回来后即可招募伊拉加入战斗小组。伊拉的各项基础属性平庸，看特性更倾向于近战肉搏，建议作为运输队员驮运物资。革命分工没有贵贱，大家都是为了阿卢科解放事业而奋斗，对不对?

☆勇闯天涯

守住肯布亚矿场保证资金持续流入，财政状况逐渐好转，攒点钱后建议再登录AIM网站雇佣1名擅长机械技能的技师佣兵，最佳人选当然是那位嬉皮士扮相的科克·史蒂文森（静电）。接下来开始扫荡德雷森周边地区，尽快占领肯布亚、医院、大学等地扩张己方外沿防线。先拿下肯布亚西部农场，在农庄南面找到天行者的直升机残骸并取得4颗钻石，回到机场把钻石交给天行者可分得2颗钻石，同时获赠一把隐匿处的钥匙，用这把钥匙能打开阿尔摩南面路障区的山洞密室，内有2万元现金、2把M870雷明顿霰弹枪及少量弹药。与德雷森的沃克神父再度交谈接到食人族的尸体任务，这个任务要求清除肯布亚西部农场地下室内的所有敌人，地下室里有许多好枪，拿天行者的钻石时可顺手一道做了，最后回去找沃克神父交差可获1400元左右的酬金。在肯布亚镇左下角的破屋内有位军火商人鲍勃，他出售各种自动火器及弹药，手上现金超过8万。



在农场地下室里发现大量精良武器

在肯布亚中央的阁楼小酒吧里有个叫卡门的赏金猎人会给予搜剿通缉犯系列任务，需先后干掉6名罪大恶极的通缉犯，打开任务列表可查看任务附件中的通缉令详情。不过这6个任务只能依次逐个完成，越往后任务赏金越高，为少跑路提高效率，建议在肯布亚留个队员，战斗小组外出追杀逃犯得手后，留守队员可直接向卡门交任务并领取后续任务。一号通缉犯理查德·拉特温，绰号屠夫，他躲在南部沿海靠左侧的那个路障区，进入地图后向上走到破屋前，与嫌犯对话激活战斗，击杀后回卡门处领取赏金7500元；二号通缉犯是个绰号魔女的女杀手，她在格鲁姆工业区右下角的大土坑里，击杀后找卡门领赏金1万元；三号通缉犯克里斯·卡弗，绰号骗子，他躲在阿尔摩左下角的小破屋子里，击杀赏金1.25万元；四号通缉犯蒂芬妮·爱迪是个悍匪，他藏身于爱沙特尼加油站办公室内，击杀赏金1.5万元；五号通缉犯西奥多·雷氏，绰号暴龙，他在圣莫娜城左下角的酒馆里，柜台前穿白色战斗服的那个就是他，击杀赏金2万元；六号通缉犯萨米·埃尔金，绰号药剂师，在美杜那城最左下角的豪宅里穿黑色战术背心的那个家伙就是他，击杀后领取赏金5万元。

☆医院大学

肯布亚北面的医院和大学是初期必攻之地，这里守军数量多，地形复杂，需要相当耐心和灵活的战术才能拿下。医院里的威利斯医生希望佣兵们帮忙解决补给物资紧缺的窘况。接下任务后先去格鲁姆码头旁找联络人佛雷都，佛雷都声称最近女王的部队戒备森严，因此无法为医院那边走私药品，但佣兵们可以自行前往提沙监狱左下


潜入医院找到威利斯医生

角的补给站凭武力夺取医院急需的补给物资。

来到补给站，在地图右侧屋中找到卡洛斯，他告诉佣兵们有一伙叫血猫的强盗在通往阿尔摩的路上打劫。于是分别前往阿尔摩周边损坏的卡车、监查岗哨和路障等3处地点剿灭血猫劫匪，战斗中至少找到10件威利斯医生的医疗补给品，务必赶在14天内送到医院威利斯医生处可获得若干医疗物资奖励。

在威利斯医生右上方还有一位文斯医生，他手上有很多重症病人需要尽快空运出境抢救，但毫无人性的德茱娜女王禁止所有客机起飞，岛上3座SAM导弹基地威胁着所有民用飞行器。文斯医生希望佣兵们攻克这3座SAM导弹基地，以便让自己的病人能够顺利离境。3座SAM导弹基地分别位于肯布亚东部、布罗姆东北方和美杜那右上角，由于此任务有30天期限，建议等到后期把3座导弹基地全拿下后再来找文斯医生，当场接任务当场完成交差。完成这个任务后可免费招募文斯医生入伙，文斯医生是个纯正的医生，除了医疗技能高没什么其他优势，但他的团队之星特性使其更适合作为战地医生。完成导弹基地任务后，左侧病房内的女护士会开放医药用品售卖服务。此外大学区左上角平房内有一学生商贩出售斯太尔突击步枪，是初期的好武器，但此人手头没什么流动现金。

☆生化危机

再次与威利斯医生交谈，了解到德茱娜女王从国外请来一位无德科学家皮平博士为她研制生化武器，皮平博士的实验室位于奥尔塔沼泽中，威利斯希望佣兵们能尽早剪除这个威胁全岛安全的毒瘤。这个任务涉及到格鲁姆右侧补给站、美杜那城的控制权，而且又有过于严苛的时间限制，因此强烈建议留到最后，等到向皇宫发起总攻前夕再做。

首先进攻爱沙特尼南部的实验室，此地虽然不是女王老巢，但守军全是精锐，相互间隔距离又近，稍有风吹草动就会蜂拥而来。皮平博士躲在实验室的解剖区里，需要有个开锁高的队员打开门才能见到他。交谈中这家伙透露他已将研制好的生化武器交给位于美杜那城的女王心腹埃利奥特，自命不凡的皮平博士狂笑着挑衅佣兵们的忍耐限度，最后这个恶贯满盈的疯子浑身弹孔倒在血泊中。解剖室外的助手谢尔曼会在战斗结束后售卖医药和毒气弹，不过他手头现金仅1800元。

接下来兵分两路，一路带个开锁80以上的机械高手去格鲁姆右侧的补给站，另一路去美杜那城追杀埃利奥特获得埃利奥特藏身处钥匙。补给站仓库二楼有间上锁的密室，需要埃利奥特藏身处钥匙或开锁高手才能打开，在密室内可找到一本皮平医生的研究笔记。如果先去美杜那城拿藏身处钥匙，钥匙到手后仅有1天时间跑补给站拿笔记，根本不够用，因此建议让开锁80以上的机械高手撬开密室门先拿到研究笔记，得手后立即前往医院待命。然后去美杜那城的小组再到城东豪宅内找到埃利奥特，威逼审问得知生化武器已经准备就绪，杀死埃利奥特拿到藏身处钥匙，这时立即切换到医院那边让另一组人马直接将研究笔记交给威利斯医生。完成这个任务可在最后皇宫大决战中免受生化武器攻击，通关结局的画面也会提及此事。

☆军营港口

在德雷森东南方的军营和港口，这里的敌人数量多且装备精良，正面强攻肯定会吃不了兜着走，引蛇出洞才是王道。消灭所有守军后与军官康拉德交谈，康拉德自诩为东半球最出色的军官，但在德茱娜手下当差注定不可能善终，为了将来不当替罪羊，他打算搜集女王发布的军事命令作为自保证据。康拉德需要5份灰色封面的军情文件，游戏中这种文件共有6份，军营和港口就有3份，阿尔摩城有1份，阿尔摩下方的路障区有1份，提沙监狱里有1份，凑齐5份后交到康拉德那里即可招募他入伙。康拉德的枪法和隐匿


打开皮平博士藏身的解剖区


大战补给站搜寻研究笔记

行动技能初始值都很高，他还有大地图侦察范围加成特性，又擅长夜战，与女队员协同作战时格外卖力。港口仓库里有个叫厄尔的军火商出售CAW霰弹枪，手头现金流量2万多。

沿东海岸向南是阿尔摩城，此城包含北部监狱区和南部城区，监狱区敌人实力较强，南部城区有2名商人，出售货物种类不多，手头现金流量也不大。光复阿尔摩后与本地矿主马特交谈，马特的兄弟发电机是位正直的军人，他拒绝与德莱娜同流合污，结果被捕后押往沙漠里的秘密监狱生死未卜，马特请佣兵们调查自家兄弟的下落，活要见人死要见尸。


金老大豪宅内的战斗

提沙监狱有重兵把守，正门两侧野地里埋满地雷，尽量将守军引到门口以远程火力歼灭，然后攻入狱中清剿残敌。如果队伍里没带静电这样的撬锁高手，那就得先去办公室区找到2把钥匙，用它们能打开本地各类上锁房门，打开牢房找到绰号发电机的格雷格，与其交谈可招募其加入佣兵小队。发电机是霰弹枪和近战的双修专家，狙击步枪也玩得不错，免费佣兵中数他最牛，推荐作为首席突击先锋。在发电机斜对面囚室中还关着个叫闪克的犯人，打开门救他出来，谈话后也可免费招募入伍。闪克是个快枪手，运气值也很高，他的最大特长就是没有特长，直接丢到运输队去当挑夫最合适。当佣兵小队人数超过6人后，新招募队员会自动成立另一小队。

☆联络义军

站稳脚跟后也该去联系游击队了，通过废弃的集装箱向西进入布满地雷的爱沙特尼，在集装箱区注意水边有个救生圈，仔细搜索可找到一个12倍瞄准镜。在爱沙特尼的垃圾场中停着一架直升机，旁边站着个叫杰克的商人，他的亲儿子疯狗就在外面大院中闲逛，如果给他1把匕首、1套开锁工具和1包C4炸药，疯狗就会加入战斗小组。此人在爆破和机械方面独具优势，不但可作为技师培养，近战风格也完全符合其绰号本色，后期给他装备机枪效果尤佳。

离开爱沙特尼后在北面隐匿处山谷中找到米格尔的游击队基地，游击队最近在与政府军作战中元气大伤，米格尔提议笼络圣莫娜的黑帮头子彼得·克劳斯（金老大）共同对抗德莱娜女王。金老大的黑道生意做得很大，黄的毒的都沾，这些年也坑害了不少阿卢科百姓，但本着敌人的敌人就是朋友的原则，米格尔希望能将这位黑道枭雄拉入反女王联盟。

先到圣莫娜南面的金老大豪宅，消灭镇守此处的女王军队后与金老大谈判，这位黑帮头子对挡他财路的女王早已心怀不满，但他提出让佣兵们先消灭圣莫娜的政府军再谈下一步合作事宜。

走出金老大的豪宅，往上就是圣莫娜城区，城内守军兵力雄厚，不建议突击巷战，推荐在宽阔主干道上设置火力阵地，用狙击枪等远程火力压阵，机枪等速射武器放在两翼趋前，用射程最远的狙击枪开枪诱敌入伏，用这招可轻松引出建筑物中守军予以歼灭。打下圣莫娜后，金老大喜出望外，当即拍板与游击队携手合作对付女王，他还推荐自己的心腹伊基加入战斗小队。

伊基就在城镇中部的夜总会大厅里，此人擅使冲锋枪和突击步枪，在免费佣兵当中含金量很高。激战中伊基偶尔会高呼为俄罗斯祖国母亲而战，由此看来这小子还是个性情中人。为奖励佣兵们英勇作战，金老大随手甩出5万元打赏，城中枪贩托尼隔壁的杰西也会向佣兵们开放弹药护甲售卖服务。招募伊基的夜总会柜台前有位剽悍的女同性恋布伦达，她想要一本自己没看过的读物开开眼界，到城区左上角失足妇女宿舍中可找到一本《异国情调的女同杂志》，交给布伦达后获赠1支自动榴弹发射器、10发火箭弹以及4包定时C4炸药。打下圣莫娜后再与金老大谈话能接到解放布罗姆城的任务，金老大给任务时开价25万，但完成后来领赏只能拿到7.5万元，什么叫混黑道的，你现在明白了吧？

☆布罗姆城

攻克圣莫娜后，返回爱沙特尼北部的游击队基地找米格尔，他自称将5枚钻石藏在德雷森南面的水泵房区，现在游击队急需活动经费，米格尔希望佣兵们能代劳跑一趟。到水泵房区后，到地图右上角的农庄后门外搜索可找到藏在废轮胎里的钻石，带回交给米格尔可招募其加入佣兵小队。米格尔擅使突击步枪，跑动中耐力消耗速度慢，团队作战时还有加成，如果要增编新的战斗小组，他是最佳领袖人选。

游击队基地的另一位头目迪米特里怀疑米格尔与毒品贩子勾结，他委托佣兵们攻占圣莫娜东面的农场以铲除那里的毒品种植园，完成这个任务后迪米特里告知仍有大量漏网毒品被保存在肯布亚以北的河畔附近，进攻大学北面的隐匿处消灭所有毒贩，再回游击队基地就能招收德米特里入伙。迪米特里的手枪是专

家级，团队作战也有加成，但他患有夜盲症，夜间作战总是一副魂不守舍的衰相。

位于岛屿东南角的布罗姆城分为北面贫民窟和南面豪宅区两部分，贫民窟区右侧房子里有位爆破专家德温。消灭周边守军后与其谈话，德温筹划炸掉美杜那皇宫消灭德苿娜女王，如果给他2枚地雷、1包C4定时炸弹、1包C4遥控炸弹即可招募德温加入队伍。德温是当之无愧的爆破专家，他比疯狗更专业，机械技能也不低，只是枪法几近废柴，是上不了火线的技师型角色。


游击队基地里的迪米特里也有任务

注意布罗姆贫民窟区最左端有位军火大腕乔治，他手头现金流量高达152万元，出售货物中竟然有G11无壳突击步枪这种极品！布罗姆南部豪宅区有两个任务，左侧豪宅内有位富家公子高价求购限量版达·汉柯麦片，此品牌麦片在游戏里有很多，但不是普通版就是过期版，在阿尔摩城区最南端的小破棚屋里可找到一盒限量版达·汉柯麦片，带回交给富家公子当场获100万元重金酬谢！

右侧博物馆馆长请佣兵们帮忙找回失窃的皇家圣冠和圣戒，这两件东西其实被德苿娜女王偷走，后期向美杜那皇宫发起总攻时可在迷宫区找到。圣冠在迷宫花园左下角3座雕像上，圣戒在迷宫花园右下角屋内。交还失窃宝物后，馆长给的谢礼又是自动榴弹发射器、火箭弹和C4炸药！啧啧，阿卢科的民众们为何总是如此剽悍？

☆决战皇宫

格鲁姆分为工业区和市区，在工业区货场里有个叫戴蒙特的枪贩子，在市区制衣店女老板萨曼塔那里可以买到各种服装，隔壁工具店老板乔专卖工具和头盔。市区右下角屋顶天台上有个叫法蒂玛的女子会给个拯救童工的任务，她告诉佣兵们德雷森的制衣厂老板多琳强迫拐来的儿童为她打工。经过德雷森时到地图左上角的童工制衣厂和老板多琳谈判，多琳仗着自己有德苿娜作后台压根不把佣兵们放在眼里，谈崩之后拔枪动手干掉这个无良商人，制衣厂树倒猢狲散，再回格鲁姆城区向法蒂玛复命得到720元和一大堆食物，以及一串价值4000元的传家宝项链。

离开格鲁姆向南而下，经过路障区来到海边木板道旁的超市，消灭驻守这里的政府军后与超市老板汉姆斯对话可招募其加入队伍。汉姆斯有做生意的口才，但体质虚弱还是近视眼，直接保送运输队不解释，至此游戏中12名免费佣兵全部入手。

继续向南横扫餐馆和加油站，这两处有敌坦克出现，即使战斗小组未带火箭筒也不必惊慌失措，现场都能找到反坦克武器。以远程火力吸引坦克注意，火箭筒手趁势快速移动到坦克侧后位置，只需一发即可轰爆目标。

拿下美杜那机场和第三座导弹基地后，向东进入迷宫地区，这里也有1辆坦克，附近武器箱内有G11突击步枪。攻克迷宫后可就地扼守，此处正适合拦截来自皇宫的敌军出击部队，使其无法对全岛各处据点构成威胁，同时分兵去做前期未完成的任务。

准备完毕后终于可以向皇宫发动总攻，先以狙击手耐心“点名”宫外两座塔楼中的守军，进入正厅后以手雷和火箭筒、榴弹发射器轰击负隅顽抗的敌人，利用狙击手反复清除走廊和制高点上的零星敌人，最后以交叉火力掩护推进到皇宫深处，混战中只需击毙德苿娜女王即可赢得解放阿卢科战争的胜利。

游戏结局的变化主要体现在两个环节，一是国王继任者人选，游击队领袖米格尔是默认的新任国王，如果他不幸在战斗中阵亡将出现金老大趁乱崛起的结局。二是生化武器袭击事件，如果此前未完成威利斯医生和皮平博士的系列任务，通关后将出现阿卢科各城市遭到生化武器袭击伤亡惨重的新闻报道，如果干掉皮平博士并将研究笔记交给了威利斯医生，通关后将出现生化袭击被成功阻止的新闻。此外在解放阿卢科的战斗中如果40位AIM佣兵尽数阵亡也会导致游戏结束，同时出现AIM公司倒闭的动画。P


最后杀入皇宫深处的决战

国产角色扮演游戏前路在何方
——战斗系统篇

■天津 半神巫妖

注： 本文代表作者个人观点

前言：国产游戏需要怎样的改革开放？

第四百一十二章 蓉城门下像一道精美的菜肴，单靠一种食材是无法做成的，但是众多的食材中又总会有一种最为主要和关键。在当前游戏领域众多的游戏类型中，除去针对性很强的竞技游戏外，其余无论是动作游戏、第一人称射击游戏还是策略游戏、角色扮演游戏，其战斗部分都堪称整道菜肴中那份最重要的食材。

有人也许会说，角色扮演游戏的剧情塑造、人物刻画难道不重要吗？动作游戏的场景设计、关卡铺设难道不重要吗？其实这些确实也都很重要，一部没有好剧情的角色扮演游戏除非像《上古卷轴》那样用一个庞大精美的高自由度世界去弥补，否则是很难成功的。而一部诸如《刺客信条》《蝙蝠侠——阿卡姆之城》这样优秀的动作游戏如果没有紧张刺激的关卡设计和大气恢弘的场景架设也不会有如此高的口碑。

但是，游戏毕竟不是电影、小说和漫画，制作商只能满足玩家感官上的欣赏需求是不够的，这样还不足以体现出游戏二字的真正含义。所谓的游戏，要的不就是玩家能够亲自参与其中的动手乐趣么？

那么如此一来，角色扮演游戏的剧情部分、动作游戏的场景部分、第一人称射击的背景部分等等慢慢都变成了为游戏战斗部分服务的一个辅助了：角色扮演游戏的剧情推进要看战斗部分的进展如何、动作游戏的各大场景设计要主动契合战斗关卡、第一人称射击各个章节的设计要尽量避免战斗重复性……

与此相呼应的，是玩家和诸多游戏评论人士逐渐开始将整部游戏的游戏性等



虽然不是始作俑者，但也可以说《仙剑奇侠传》定义了后来国产RPG的游戏方式


国产游戏也曾有过《铁甲风暴》这样的即时战略经典大作

同于游戏的战斗部分，并且由此来评判一部游戏的优劣了。这看似略显偏激的观点其实有着不容置疑的正确性：《博德之门》这款十多年的老游戏至今还有众多玩家在玩不就是因为其战斗部分的精彩纷呈和极强的战术性吗？而《使命召唤》的巨大成功不也正是因为其运用了好莱坞大片一样的塑造手段，使得游戏的战斗过程紧张刺激以至玩家血脉贲张吗？

这也正是电子游戏区别于其他娱乐形式的重要一点，忽视这一点同样会造成不可避免的失败。就好像做一道西湖醋鱼一样，无论你调料用的如何考究、火候掌握的多么妙至巅峰，但是如果那条鱼本身不新鲜，那么这道菜也铁定无可救药。《异域镇魂曲》的剧情堪称游戏史上最为深刻、张力十足，但是恰恰由于其战斗部分的严重缺失导致这部游戏叫好不叫座，而且叫好的也只是少部分玩家而已。

更为明显的例子，则是我们的国产游戏，尤其是国产角色扮演游戏。自从《仙剑奇侠传》横空出世以来，凄美的剧情搭配回合制战斗成为了国产角色扮演游戏的固定模式。而随着世界游戏产业的不断进化，本该与时俱进的国产游戏却似乎停滞在了时空的交错点：即使换了3D引擎，游戏的战斗部分仍旧是这样一种老旧的回合制模式。这种现象也直接造成了玩家对《仙剑奇侠传五》战斗系统的严重不满和对国产游戏不思进取的强烈批评。

我们的制作商似乎忘记了一点，即再凄美、再感人、再深刻的剧情，也不能满足玩家对于游戏二字的最基本需求：就是前文提到的动手的乐趣。国产



《蝙蝠侠——阿卡姆之城》的战斗系统格外出色，成为了游戏成功的根本保证

游戏如果不在战斗系统的创新上下大功夫，每天只绞尽脑汁想塑造出琼瑶般感人的故事，那么国产游戏将永远不可能跟上世界的潮流。这种把国产角色扮演游戏定位成为“中国爱情故事”的错误，是一种路线错误，是一种急需要国产游戏界的“改革开放”的路线错误。

先进经验：欧美角色扮演游戏战斗系统的进化之路

有读者也许会问，既然是国产游戏战斗系统的“改革开放”文章，为什么总盯着角色扮演类型呢？其实这也是无奈之举，在上世纪90年代中国国产游戏在亚洲甚至世界上还有一席之地的时代，无论是即时战略还是策略、冒险游戏领域都是百花齐放、大作不断。

但是，十几年后，套用郭德纲的一句经典相声“包袱”：经过十几年的无数中国游戏人的不懈“努力”，传统的几个单机游戏类型被“努力”成一个了……

那就这么一个“幸存”的游戏类型，如果我们的游戏人再不知道创新和紧跟世界潮流，那么天知道十几年后我们的国产游戏会被“继续努力”成什么样子。

在这里要说一点我们国人的某些特点了：部分国人总是在学习国外先进经验上有着一种“自大”的抵触情绪。这一点反映在中国社会的各个层面，如果说日本人发现比自己先进的地方就直接学习的话，那么我们总是会被内心深处“天朝上国”的优越感所左右，然后就会说出诸如“再先进的经验也要和我们的国情相结合”这样的话来。但是在经过长久的摸索、挣扎和吃亏之后，最后还是发现很多东西该摈弃就要摈弃、该学就要彻底的学，不可能有什么结合或所谓中间之路可以走。

比如欧美的角色扮演游戏，从上世纪八九十年代一路走来，也同样经历了回合


《博德之门》这种剧情、战斗、人物等等方面都很出色的游戏最终还是靠有深度的战斗保持了旺盛的生命力


《使命召唤》靠电影式的处理方法增添了战斗乐趣


《龙腾世纪》的战斗系统近乎二者之间

制、半回合制直到即时战斗的进化过程。我们的国产游戏和某些其他领域的新兴事物一样，总是在最初引进的时候学习了当时的模式，然后就按照这个模式一直“自己摸索”下去而忽视了原本学习对象本身又发生了哪些进化。

总体来说，欧美角色扮演游戏的战斗系统可以大致分为两大类型：一是严格遵循某些规则，比如“龙与地下城”或者“D20”规则地讲究战术和团队配合的游戏。这类游戏的代表作品有《博德之门》系列、《冰风谷》系列、《辐射》系列中的前两代、《无冬之夜》系列、《星球大战——旧共和国武士》系列和《龙腾世纪》等等。

此类型游戏的战斗系统要么遵循某些早已成型的诸如龙与地下城的规则，要么遵循某些自创的战术性极强的规则，以小队作战为主，注重战斗时的战术性和团队配合。

另外一个类型则是以《上古卷轴》《辐射3》以及《质量效应》等为代表作，简化战斗系统规则的复杂性，注重战斗的即时性和玩家自己的单兵作战体验。这种类型的游戏基本忽略了战斗时的团队配合而将某些动作、射击游戏体验移植进来。

严格意义上讲，这两种类型在时间上是一种传承关系。第一种类型大多存在于上世纪九十年代至本世纪初的老牌角色扮演游戏中。而随着游戏引擎的进化，现在的绝大部分角色扮演游戏都采用了后者的战斗系统。

这种变化其实是和游戏视角从2D时代的45度上帝视角逐渐转化成更为直观的3D第一、第三人称过肩视角有关，也同样和现代社会生活节奏的加快分不开：老式游戏那种随时暂停然后布置战术的战斗方式已经不再适应玩家快速进行游戏的需求了。

但是无论这两者中的哪一种，都绝不简单是回合制和即时制的区别那么简单。它们表面上是回合和即时两种战斗方式，而骨子里却都有着同一种灵魂，那就是对战斗娱乐性的不懈追求，这种追求都体现在了两种不同的战斗系统的取舍之上。

这所谓的取舍，简单来说就是游戏制作商为了让游戏希获得更高的战斗娱乐性而对游戏本身各种素材做出的取舍。《博德之门》《无冬之夜》这种战斗系统取的是战术性，试图通过复杂、多变、严谨并且环环相扣的游戏规则让玩家在战斗的时候有无数种取胜的方式。为了获得这种效果，《博德之门》以及《无冬之夜》采用并且改良了龙与地下城规则，靠几百种魔法的见招拆招、几十种职业的丰富搭配让游戏的战斗部分精彩纷呈并且不落俗套。

当然，这种战斗系统舍掉的，是游戏的简易上手程度和一部分亲和力：新手玩家很容易一上来就被几十个种族、几十种职业和几百种魔法搞晕了头。

那么另一种战斗系统，也就是《上古卷轴》系列、《辐射3》这种规则十分简单、战斗融合了动作、射击成分的系统。它取的是极易上手的优势以及第一人称下战斗场景的感官刺激。这种战斗系统也许没什么可以研究的地方，但是玩家即使是一刀一刀的简单砍杀敌人，也因其第一人称的视角而使得整个战斗过程紧张刺激。

这就是欧美角色扮演游戏曾经采用和正在采用的战斗系统，我们的国产游戏曾经师从于它们却又迷失了自己的方向。

我们的路：国产角色扮演游戏战斗系统的停滞不前

如果说欧美角色扮演游戏的战斗系统在游戏史上发生过重要变化的话，那么国产角色扮演游戏几乎是在停滞不前。

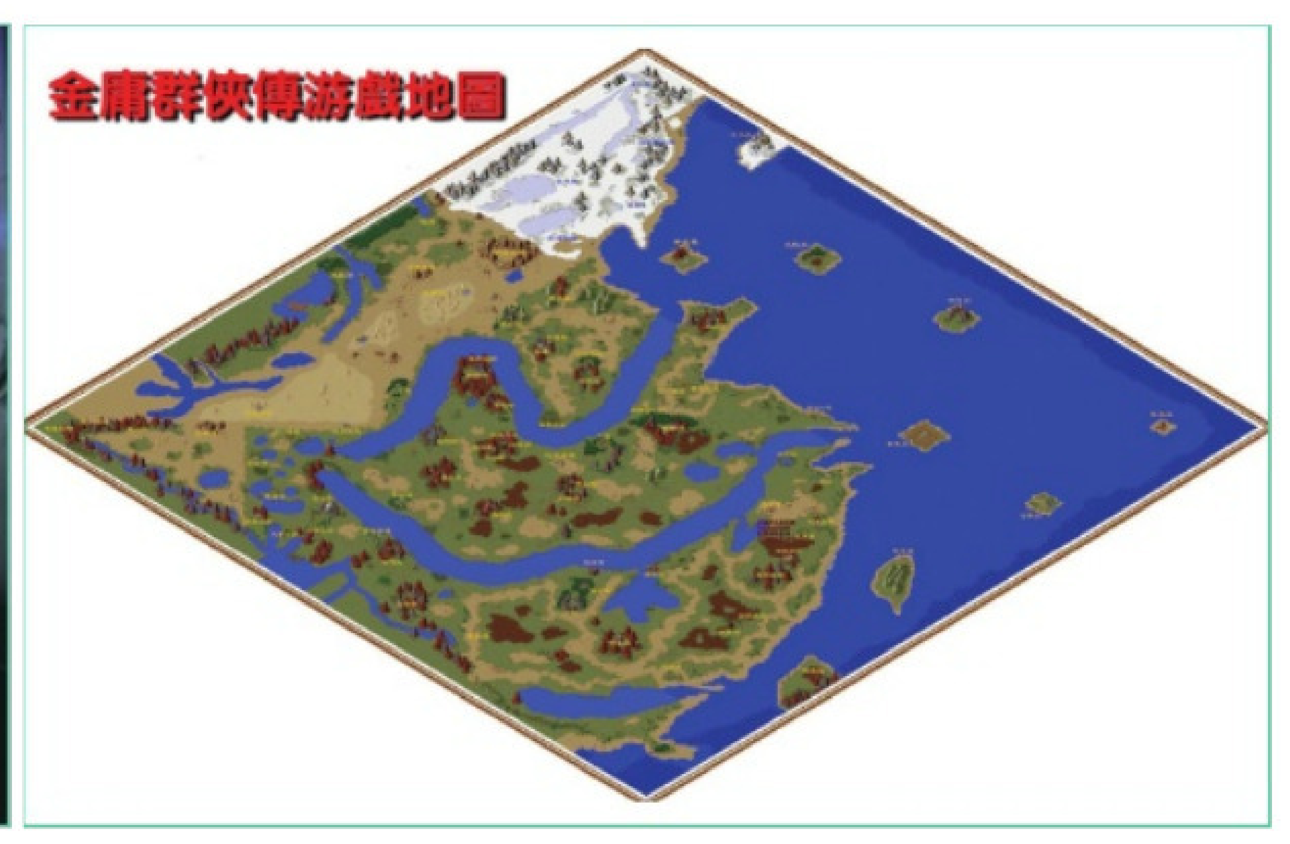
就像前文说的，《仙剑奇侠传》给了中国角色扮演游戏一个伟大并且震撼的开端，也同样给了它们一个无比沉重的巨大包袱。这种用凄美的爱情故事或者沉痛的国仇家恨作为游戏的线性故事，辅之以回合制的战斗系统，成为了国产角色扮演游戏的固定模式并且几乎沿用至今。

期间在游戏剧情部分的设计上有过一些创新，比如《金庸群侠传》的高自由度的、可以不按照线性进行游戏的大地图模式。以及有些体现在剧情本身上的创新，比如《轩辕剑》系列就曾用一个外国人作为主角，并且从意大利一直游历到大唐。

但是，却很少有国产游戏敢在游戏性的最直观体现：战斗系统上做出自己的大踏步改良。我们的游戏，题材无论是武侠还是仙侠，都是敌人站在对面，自己人站在这边，然后你一招我一招的


黑岛未做完的正统《辐射3》，依旧是传统的回合制战斗


《质量效应》的战斗方式属于第二种类型



《金庸群侠传》大地图，真正的高自由度沙盘国产游戏

对打。时代带来的变化只是打出去的招数特效从2D的马赛克变成了华丽的3D特效而已。

我们不是说回合制不好、回合制就一定代表了落后，不是有相当多的《辐射》的老玩家批评《辐射3》的第一人称射击的战斗方式不好而表示出对老《辐射》回合制的怀念么？就好像足球场上的阵型一样，442也好，343也罢，总归是要队员去踢，拥有梅西和C罗打什么阵型都好赢球。

也就是说，国产游戏的战斗系统并不是不好在回合制上，而是游戏制作商根本没有闹明白一部游戏的游戏性到底是什么，作为战斗系统的设计者他们该如何让游戏的战斗更有战术性或者娱乐性。不搞明这一点，即使国产角色扮演游戏今后都换成了即时制战斗系统，也照样会索然无味。

比如拿最普遍的武侠题材来说，就算游戏做成了回合制，也照样可以通过更加细化的设计使之更具有战术性和娱乐性。举一个最简单的例子：我们的国产武侠游戏有没有试图让玩家的职业更具有特点？玩家打出的任何招数，无论是掌法还是拳法或者剑法，都是一团花里胡哨的特效然后敌人头上剪掉多少血，顶多加一个相生相克来决定减血多少以便玩家对不同敌人用不同招数。但是如果换一种思路，让玩家的职业更有特色一些：角色必须靠近敌人才能打中（这也是武术的基本规则），气功修炼得很强的角色可以让攻击更有杀伤力而修炼轻功则可以加快攻击速度 。如此一来玩家如何分配升级点数到拳法、内力、轻功等方面就有了一定的战术性而不仅仅是加血加气加精那么简单了。

又或是仙侠游戏中的各种绝技和仙术，完全可以将其从范围攻击法术的传统思路中解放出来，将它变成一种增加Buff或者弱化敌人的招数而不是纯粹的攻击法术。因为如果每个人的仙术和绝招都可以杀伤敌人，那么还用修炼武功做什么？每个队员还有什么职业之分？

总而言之，少许的变化其实都可以为国产游戏的战斗系统增添不一样的乐趣，而恰恰就是这少许的变化我们也很少见到，不能不说是一种遗憾。

前路何方：国产角色扮演游戏未来的战斗系统应当如何？

让我们设想一下，如果未来的国产角色扮演游戏想要改变这种一成不变的战斗系统，应当从哪些方面下手呢？

首先，如果我们依旧保留回合制战斗的话，那么在职业的设定上要有所取舍，要能体现出不同职业间的差异。如果是武侠游戏，那么一个练习硬功、武功的角色和一个修炼真气、内力的角色一定要有所不同。如果是仙侠游戏，那么一个靠武功伤害敌人的角色和一个会仙术的辅助型角色一定要有所不同，这种不同不是体现在招数名称上，而是要体现到战斗中去：辅助型角色的攻击力一定要够低而武功类角色要有足够的体力充当肉盾。

这种职业的差异性也是增加游戏重复可玩性的好手段，每个玩家都希望尝试不同职业带来的游戏体验，而如果能在对话和剧情上根据职业不同有所差异那么就更好了。

当战斗开始，敌我双方站在了互相的对立面之后，游戏系统最好是能够用行动点数来限制队友和主角的行动。无论是武功还是治疗等等都需要消耗行动点数，这



《风卷残云》的战斗方式很值得国产RPG借鉴


《刀剑封魔录》在战斗方面独具匠心

样一来如何分配行动点数就成为了战术性的一种，有了研究的价值。

如果游戏制作商更进一步，将国产角色扮演游戏的战斗从排排站、对面轰的模式中解放出来，学习《博德之门》和老《辐射》的经验，将战场就放在普通地图上。战斗开始后可以将视角稍微拉近一些，可以一回合一暂停也可以做成《博德之门》那种看似即时实际仍旧是回合制的战斗系统。如此一来不但一改过去日式角色扮演游戏那种机械的战斗方式，并且让游戏的代入感也增强了不少：毕竟那种一战斗就切换到的战斗场景很是简陋，基本不能给玩家提供强大的扮演代入感。

当然，玩家最盼望的，也是姚仙承诺过在《仙剑奇侠传》未来要采用的，就是即时战斗了。这种即时战斗的设计几乎决定了国产角色扮演乃至国产游戏的未来。

在这一点上，笔者很希望能够采用时下流行的动作和角色扮演相结合的战斗系统。直观一点说，就是玩家靠键盘的ASWD键控制角色的前进后退，鼠标左键发动武功招式攻击，右键使用技能，而数字键可以随时切换武功招式。

这种战斗方式第一个好处就是不在乎游戏采用什么视角，传统的45度上帝视角和第三人称过肩视角都可以采用这种战斗系统。另一大好处就是游戏可以像新出的动作格斗游戏《风卷残云》那样安排不同数量、质量的敌人而不是像以前那样被回合制限制了敌人的数量。

最关键的，则是这种战斗系统将战斗和剧情结合的更加紧密了，玩家刚刚对话的人物可能就"话不投机半句多"的进入战斗而不用进入所谓的小场景，增强了游戏的代入感和扮演感。

如果游戏制作商能更下一些功夫，可以设计为玩家可以任意攻击NPC，那么就会让整部游戏更加贴近世界潮流了，而这种设计肯定是离不开这种即时战斗系统的。

此时对游戏制作商的要求就更高了一些，因为即时战斗系统需要使得人物的战斗动作必须丰富、多样化并且平衡。其实细心的玩家可能已经发现了，笔者刚才提到的这种即时战斗系统曾经出现在了《剑侠情缘》系列中，虽然当时的运用还不成熟，但是也足够成为《剑侠情缘》系列的标志了。可惜的是我们的大方向并没有以此走下去而是又回到制作起来十分简单的回合制战斗上去了，是为了有更多的时间推敲剧情还是根本不拿游戏性当回事、不思进取？

并且，这种即时战斗系统还可以有若干的变化，比如类似《刀剑封魔录》的搓招或者《风卷残云》的格斗游戏化。总之任何一种方式都会给玩家带来真正的游戏性上的革新。从电子小说回归游戏本身，才是国产游戏改革的必经之路。



用庞大世界弥补战斗系统不足的《上古卷轴》系列



《龙之信条》让你很难相信这是日本人做的RPG

结语：改革之路的起点和终点

游戏产业的日新月异对制作厂商尤其是国产游戏制作厂商的要求也是越来越高了，3D引擎的引进和开发甚至决定了游戏的大部分成败。

不过，关键还是态度，是把角色扮演游戏当初是用简陋的战斗系统糊弄的电子小说，还是真正当做一款游戏来做。这种态度直接决定了制作厂商的重心在何处，对剧本的推敲确实很重要，但是更多的精力应该用在革新战斗系统上。

日式游戏的一贯唯美风格从不曾改变，但是他们却从《最终幻想》的失败中汲取了教训，开发了《黑暗之魂》和《龙之信条》等完全符合世界潮流的新式动作角色扮演游戏。

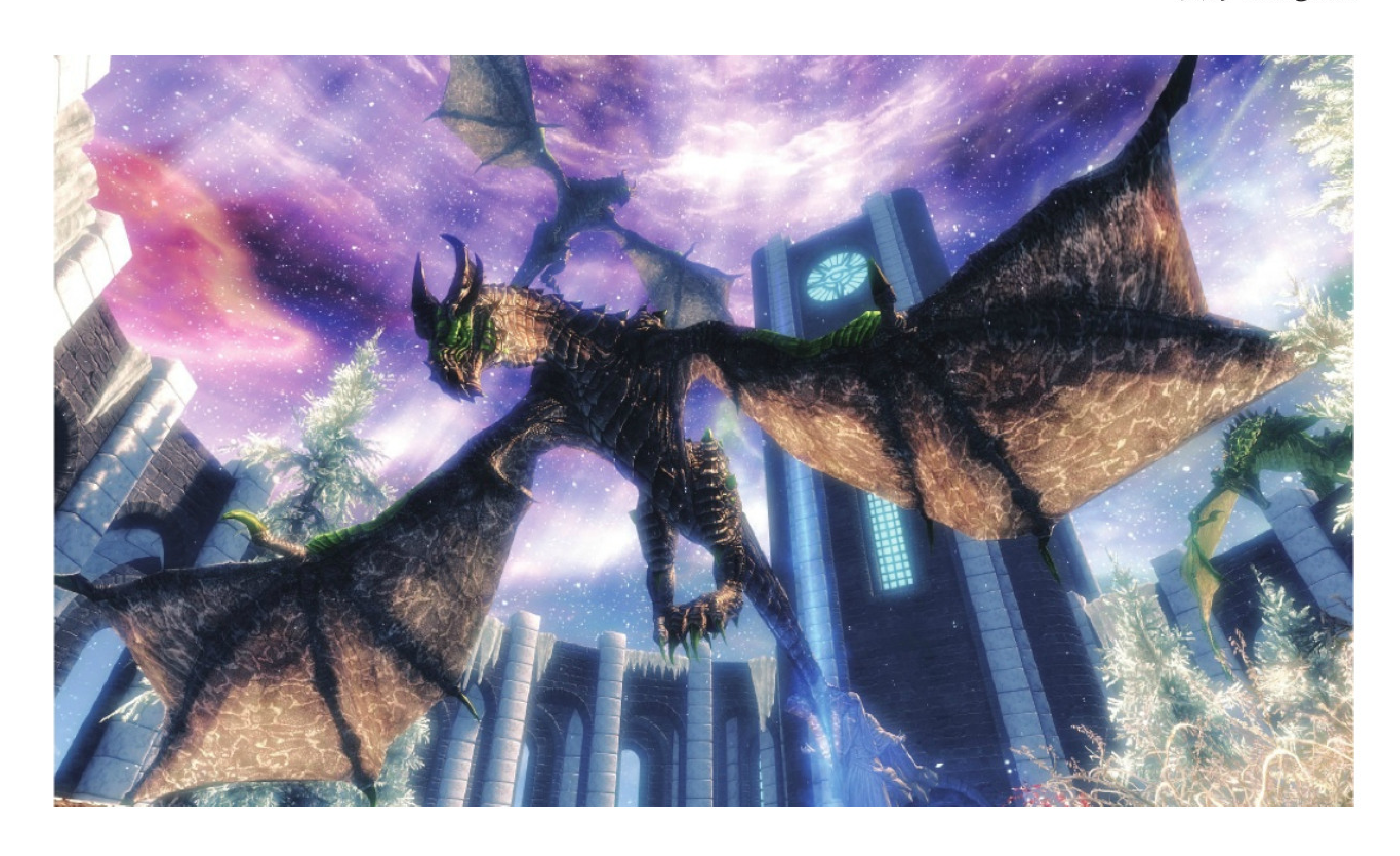
笔者一直认为，国产游戏的未来是很光明的，我们拥有世界上最大的玩家群体，我们现在也找到了克服盗版的手段。下面要做的，就是牢记自己是在做一款游戏，想方设法的提高游戏性，从单纯塑造好剧情的束缚中解脱出来。

在即时战略领域，我们做出过在世界上很有影响的《傲世三国》和《铁甲风暴》，这充分证明了中国厂商不缺乏对游戏性的挖掘和塑造能力。

期待着一款国产的、好玩的带有时代特色先进战斗系统的角色扮演游戏问世，到那时，才是中国游戏产业再次迈向新高峰的起点！P

游戏世界的“冰与火之歌”
——沉醉《上古卷轴》的奇幻世界

■天津 Kangaxx



久闻西方奇幻三大经典之作《魔戒》《冰与火之歌》和《时光之轮》的大名，却一直只看过《魔戒》的我这几天终于忍不住看了HBO的《冰与火之歌》电视剧。从苍凉悲壮的主题曲响起的那一刻起，我就不由得沉浸其中不能自拔，又联想起来最近一直在玩的与其世界观很相似的《上古卷轴5——天际》，便想写一篇西方奇幻的文章了。

如果说中国有武侠的话，那么西方的奇幻则是类似的存在。剑与魔法、骑士与德鲁伊、盗贼与女巫等等题材从中世纪前后开始就是西方各种民间传说的最大题材，最早的奇幻文学作品可以追溯到希腊和罗马神话，比如《奥德赛》和《贝奥武夫》。但是真正严格意义上的现代正统奇幻文学开山鼻祖就是上世纪50年代出版的《魔戒》了。

这里要多提一句，奇幻（Fantasy）文学和魔幻文学有着本质上的区别。奇幻文学原本的直译是幻想小说，内容多建立在幻想的剑与魔法、恶魔与龙的非理性世界上。而魔幻小说其实指的是拉丁文学的一个流派，代表作为《百年孤独》，指的是用诡异、神秘的剧情来放映社会矛盾和社会政治现象。

《魔戒》作为奇幻小说的鼻祖，其描写方法指引了后世的许多奇幻作品，诸如《时光之轮》等就深受其风格的影响。《魔戒》将作品发生地放在了一个传说中的中土世界，其实这就是后来被广泛应用的架空世界写作手法。而诸如精灵、矮人、半身人和半兽人等设定虽然都起源自欧洲的古代传说，但是真正被严格的定义成种族还是要归功于《魔戒》。

由于作者托尔金看着自己的家乡和整个世界经历了一战和二战的战火摧残，《魔戒》中主要故事情节也就离不开战争了。这种将现实中的各种事物放到幻想世界中去换一种面孔的写作手法也是奇幻小说常用的，比如魔戒就被人们认为是对核弹的隐喻而索隆则是希特勒本人。

到了上世纪70年代，奇幻迎来了新的、影响了后世电子游戏发展的作品，那就是深受《野蛮人柯南》影响的“剑与魔法流派”的“龙与地下城规则”以及一系列小说。加里吉盖克斯这个保险公司推销员在1974年发明的这款桌面游戏规则一经问世就风靡了整个奇幻领域，为剑与魔法奇幻流派带来了许多不朽名作。

比如《黑暗精灵》《龙枪编年史》等奇幻小说都是这一类型的代表，所谓剑与魔法流派指的是区别于《魔戒》那种描写严肃历史情节和恢弘战争场面的小说，将




《魔戒》堪称现代正统奇幻文学的鼻祖，影响深远



《冰与火之歌》电视剧现在很火爆，其原著文学价值很高



《贝奥武夫》史诗是最早的奇幻文学之一

目光聚集在几个人的冒险上。由战士、法师、盗贼组成的冒险小团体让这类小说读起来多了几分爽快少了几分沉重。

这种类型的奇幻小说由于其题材很适合做成游戏，深刻影响了后世的电子游戏，比如《光芒之池》《博德之门》《异域镇魂曲》《上古卷轴》《魔法门》甚至《魔兽世界》等等。

最近几年，西方奇幻领域渐渐从剑与魔法流派回归到了正统严肃奇幻中，前文提到的乔治·马丁的《冰与火之歌》成为了主流并且今年也将会有角色扮演游戏推出。《冰与火之歌》的故事也发生在一个架空的世界里，小说重点描绘的不再是剑与魔法流派的个人团体冒险，而是错综复杂的宫廷斗争、危机四伏的政治关系以及充斥了死亡和痛苦的世界态势。

这部小说虽然也有龙与魔法，但是着墨却很少，人和人性在权力与欲望中挣扎的表现才是小说的主题。《冰与火之歌》也因此升华了自己，成为了与《魔戒》并驾齐驱甚至不分先后的世界奇幻小说之魁首。

通过以上的描述，我相信大部分读者应该简单对奇幻有了一个大致的了解。玩过不少奇幻游戏的玩家们也能看出，剑与魔法流派由于其先天优势，比如说注重个人冒险等等成为了奇幻游戏的主流。但是《上古卷轴》系列从一问世似乎就因为其注重塑造游戏世界本身而拥有了和其他奇幻游戏不同的风格。《上古卷轴5——天际》更是因为其大陆、城市名称极像《冰与火之歌》而被认为具有了正统奇幻作品的风格。那么到底《上古卷轴》属于哪种流派，又用了哪些手段来塑造她的世界观的呢？

《上古卷轴》奇幻谈之高魔还是低魔？正统奇幻还是黑暗奇幻？

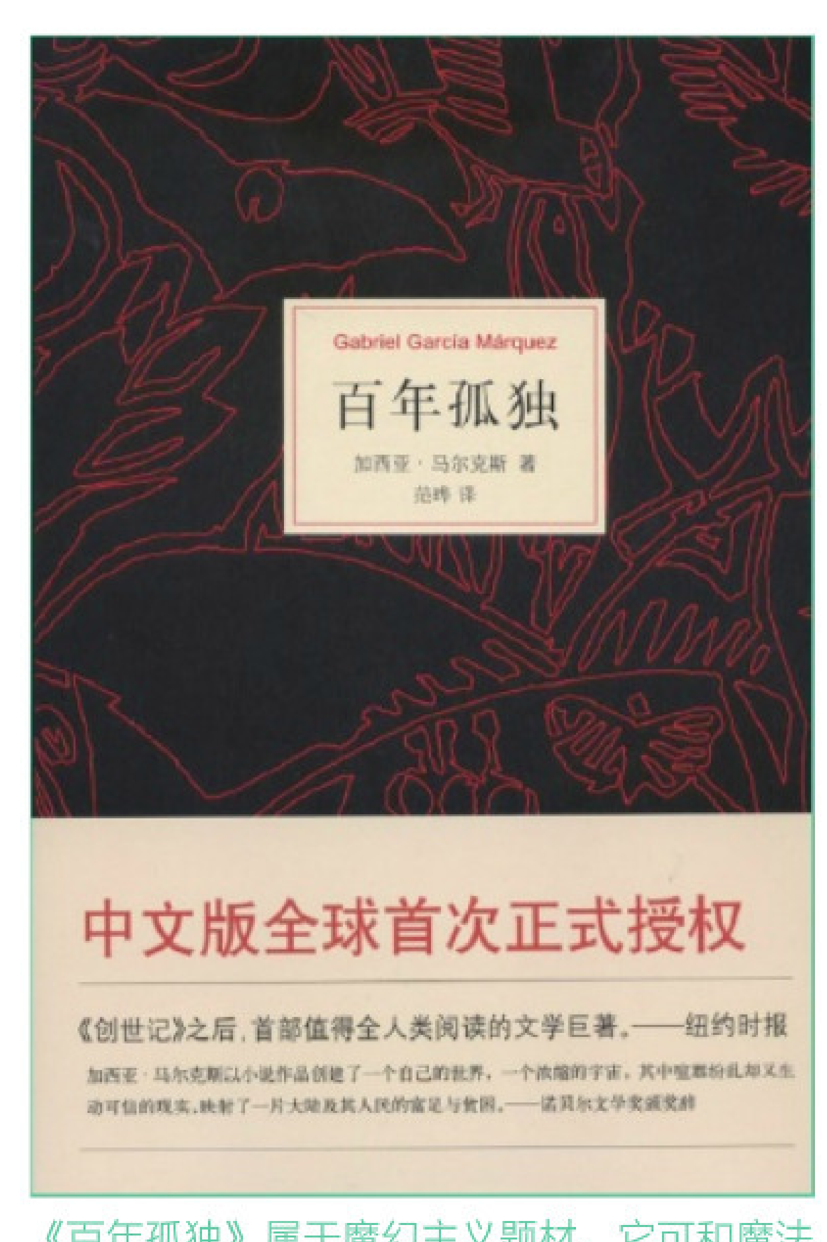
奇幻领域一直以来对其作品有着高、低之分，也就是High Fantasy和Low Fantasy，很多玩家逐渐误读了这两个词，认为前者指的是架空世界里魔法很盛行、法师遍地走的高魔设定，而后者指的就是魔法应用不广泛的低魔。甚至按照这样的理解，将《魔戒》都划分到了所谓所谓的“低魔世界”中去了。

其实这是错误的，高魔、低魔这个概念是龙与地下城规则中提到的，指的是一个架空世界中魔法的普及程度。而High 以及Low Fantasy则可以被翻译成严肃、高等奇幻和低等奇幻。指的则是奇幻作品发生地所在情况的区别：如果是发生在一个充满了魔法、非人类种族等元素的完全架空的世界里，那么就是前者High Fantasy，如果发生在现实世界或者和与现实世界极其相似的加入了幻想元素的世界里，那么就是后者。

由此一来，我们可以很清楚地分辨出，《魔戒》《龙枪编年史》甚至《上古卷轴》这些发生在架空世界的作品都是High Fantasy，而《哈利·波特》《绿里》都算作后者。

《上古卷轴》因为不属于龙与地下城规则，所以不能按照高魔、低魔来定义，因此我们可以直观的称呼其为魔法程度中等的严肃奇幻（High Fantasy）题材游戏。

《上古卷轴》系列游戏因其特殊的玩法，也就是不以任务为引导而是通过高自由度的沙盘着重刻画整个世界，因此有别于其他剑与魔法流派的诸如《博德之门》那样的奇幻游戏。《上古卷轴》的主角虽然也有一定的身份，但是除了三代的主角生来是尼瑞瓦因转世、五代的主角是龙裔外，其余的主角都是一名普通的囚犯。而即使是三代和五代的主角，也都是在冒险中逐渐发掘了自己的身世。而发掘自己身世的过程，也



《百年孤独》属于魔幻主义题材，它可和魔法毫无关系哦


《冰与火之歌》虽然情节中多有暴力色情，但是仍旧塑造了许多经典的人物

就是在整个沙盘世界中游历的过程，在这个过程中游戏通过几百本游戏书籍以及诸多的描绘、NPC对话等等勾勒出整个世界的完整印象。

因此一来，《上古卷轴》在塑造游戏的世界观上有了其他游戏没有的先天优势。庞大的世界可以放进去足够多的有关世界观的书籍和对话，高自由度的游戏方式可以让玩家更有时间去领略这个世界而不是被任务牵着走从而忽略了对整个世界的认知。

有了这样的优势，《上古卷轴》塑造出一个背景丰富、极具深度的游戏世界也就不奇怪了。国内玩家限于语言障碍对《上古卷轴》所在的奈恩世界了解还不够多，而国外的铁杆玩家们可是对其中的一草一木和每一个历史事件早就有所研究了。

如果玩家还记得，当初《龙腾世纪》面试的时候曾经打出了黑暗奇幻的招牌，那么什么叫做黑暗奇幻呢？《上古卷轴》是否属于这种类型？

黑暗奇幻其实和剑与魔法一样，属于奇幻的一种类型，指的是通过哥特式的恐怖元素造成惊悚的效果，比如史蒂芬金的《黑暗塔》。但是黑暗奇幻这个称呼再次被误读了，被很多人认为只要奇幻作品的题材过于颓废和残酷，那么就叫做黑暗奇幻。因此《龙腾世纪——起源》才会被人为地错划到了黑暗奇幻中：毕竟玩家一上来就遇到了背叛而整个世界一直处于残酷的斗争中。其实这是一种错的划分法，我们也因此可以得出结论，无论《上古卷轴4》的西罗帝尔省遭到了魔族怎样的入侵、《上古卷轴5》的天际省又面临着多少巨龙和战争的侵扰，《上古卷轴》的世界永远也不会是黑暗奇幻题材而是正统的主流奇幻。

通过上面的研究，我们可以看出，《上古卷轴》是一个建立在架空世界中，龙、魔法、奇幻种族都不缺少的严肃奇幻作品。她同《魔戒》《冰与火之歌》等作品一样，有个人冒险、有奇幻战争也有庞大的魔法元素，难能可贵的是游戏通过对整个世界不同大陆的刻画，让这个世界甚至比书和电影更直观的展现给了玩家。这不能不说是电子游戏这种艺术性的优势所在吧。

《上古卷轴》奇幻谈之魔法理论

提到奇幻世界的塑造，就不能不提魔法。魔法作为奇幻世界最普通的元素，和龙、精灵一样成为了西方奇幻作品的标志。这种标志就好像中国武侠中的气、内力一样几乎成为了必不可少的组成部分。

源于西方炼金术、化学、超自然的魔法幻想，一直存在于西方的古代传说和各种文学作品中，甚至大法师梅林几乎成了英国古代的真实历史人物一样被人们所认知。而同东方人对于气这种元素只是一笔带过不同，西方人严谨的态度也体现在了魔法上：不同的奇幻作品对自身的魔法系统都有着极其详细地描述和刻画。

也就是说，除了金庸大师曾经在其作品中简单地描述了几种内力的运作原理外，中国各种武侠、仙侠作品乃至读者们并不在乎真气、内力到底是如何运作并且有什么类型。而西方奇幻作品则不厌其繁地描述、分析着每一个架空世界的魔法系统。龙与地下城规则不就塑造了几百个不同的法术并且详细的讲述了其运作原理、施法材料甚至咒语的发音。其实这个现象也反映了一些东西方的民族性差异。

《上古卷轴》也不例外，也许她的魔法系统没有积淀了近四十年的龙与地下城规则那么严谨和复杂，但是也独具特色并且直接影响了游戏的游戏性。

就好像所有奇幻作品一样，架空世界中的魔法必须有一个来源。龙与地下城战役中被遗忘国度（《博德之门》发生地）的魔法来源于宇宙中的魔网，由魔法女神将魔法能量分配给法师，法师吟唱咒语其实就是向魔法女神索要、调动魔网能量的


《冰与火之歌》也有自己的主题游戏


《上古卷轴》有龙和魔法并且处于架空世界，属于正统的严肃奇幻

诉求之音。同样是龙与地下城战役的《龙枪编年史》世界中的魔法则是来源于红、银、黑三颗月亮。

《上古卷轴》的魔法则要复杂和有深度一些：创世神之一的玛格努斯用神族所在的艾瑟瑞斯位面的魔法能量创造了这个奈恩世界，因为过于消耗了神族的力量而中途放弃并且逃离了这个世界，神族离去时穿越了包围着奈恩世界的湮灭位面，留下了大大小小的通道。玛格努斯留下了最大的通道太阳，而其他神族则留下的是点点繁星。这些通道连接着凡人世界和艾瑟瑞斯魔法位面，将魔法源源不断地输送过来。

因此以来，《上古卷轴》世界的魔法可以被理解成为一种可以改天换地的能量，这种能量也是神族所使用的能量，所以法师施法可以被看做是调用这种能量的过程。

但是和其他诸如《博德之门》《魔法门》游戏世界不同，《上古卷轴》中没有一位魔法神自愿将魔法赐予人类并且教导人类使用魔法。《上古卷轴》的魔法能量实际上是神族不自愿留下的通道所带来的，这样一来直接造成了两个后果。

第一个后果就是魔法的普及，很多玩家都应该记得《上古卷轴》每一代游戏中的主角无论玩家选择任何种族，都会有几个起始魔法的设定吧。并且从游戏中的NPC也可以看出基本人人都会几个治疗、火焰法术，这就是因为太阳和繁星这样的通道太过众多和直接的缘故。魔法能量就好像阳光、星光一样无时无刻不经由白天的太阳和夜晚的繁星撒播到奈恩世界上。

第二个后果就是高级法师的缺失。这看似和第一个后果相矛盾的结果其实一点都不奇怪，就像前文说的，《上古卷轴》的魔法不是神自愿赐给凡人的，因此缺少了指导的凡人很难驾驭这铺天盖地的魔法能量，虽然大家都会一点但是都不精纯。只有夏暮岛的赛伊克教团、晨风的法师领主们、高岩省皇家战斗法师团、帝国战斗法师学院等少数组织掌握了许多真正的高深魔法，诞生过不少高级法师。像龙与地下城规则里那些自学成才也可以成为大法师的情况在《上古卷轴》的世界里几乎不可见，当然除了拥有主角模版的玩家……

因此一来，也就无怪很多玩家将《上古卷轴》归为低度魔法设定中去了。在他们看来，《上古卷轴》的魔法顶多就是火球、闪电和隐形，缺少龙与地下城规则下《博德之门》中那些类似时间停止、召唤恶魔、亚比达奇凋死术等气势惊人、惊天动地的魔法。而实际上《上古卷轴》中照样存在着类似的强大魔法，只是很少存在于玩家所能接触的社会层面而大多存在于前文提到过的少数几个神秘组织手中。比如《上古卷轴》的编年史就提到过在第三纪元的110年赛伊克教团的几位高级法师就曾用魔法制造出海上风暴摧毁了热带精灵的庞大舰队。这种魔法丝毫不比龙与地下城规则中那些可以削平山峰的传奇法术威力差。

《上古卷轴》奇幻谈之游戏主题究竟为何？

每一部奇幻作品无疑都会有其核心主题。比如《魔戒》关于平凡之人在战争的洪流中照样可以凭借一颗正义、执着的心改变世界，比如《龙枪传奇》中雷斯林个人的野心下隐藏着的良善种子，比如《冰与火之歌》中各类人物在人性、政治的旋涡中的挣扎、搏斗……


《龙腾世纪——起源》被误读为黑暗奇幻题材

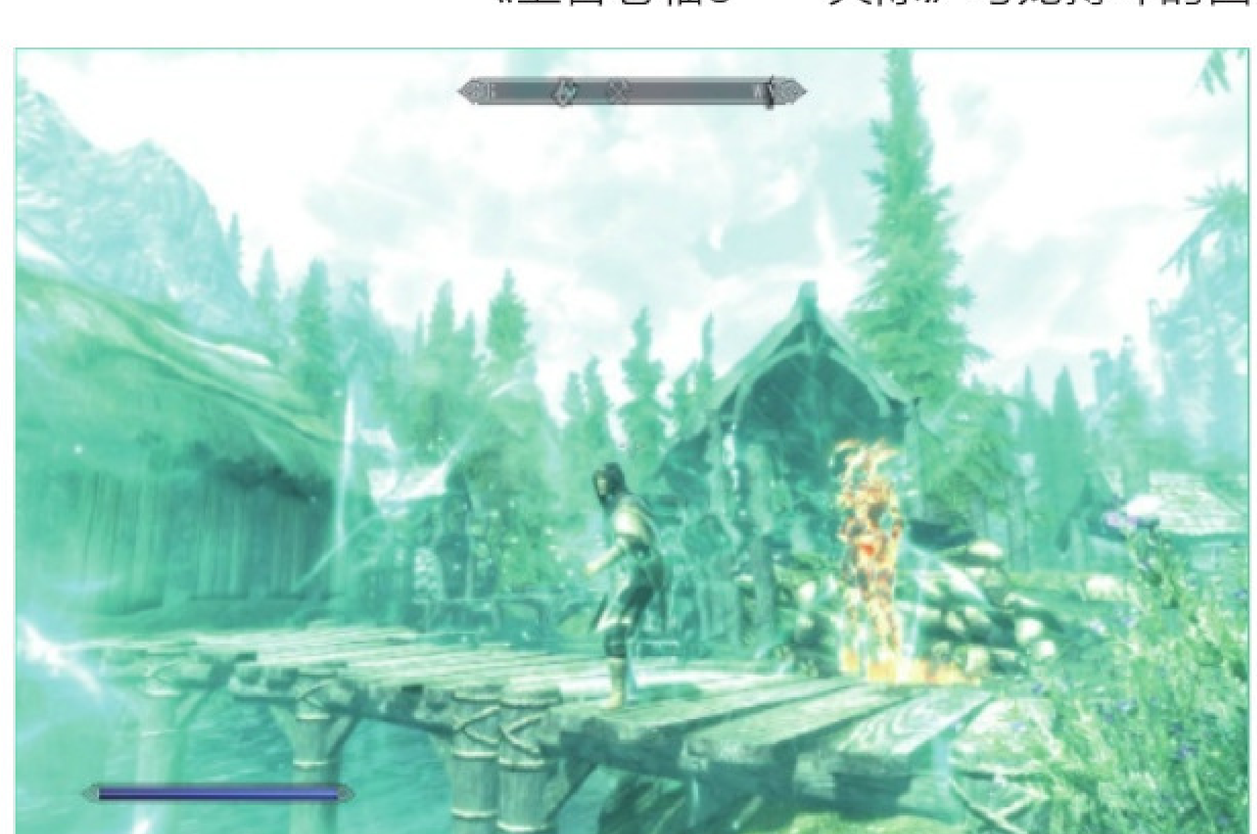


斯蒂芬金的《黑暗塔》才是真正的黑暗奇幻题材

那么《上古卷轴》到底核心为何呢？这一点因为其游戏的本质而变得复杂起来。如果单从游戏世界观上看，《上古卷轴》的世界设定在了近似现实世界中世纪前的古罗马帝国时期，一个摇摇欲坠的帝国、错综复杂的王国政治斗争以及神魔的永恒争斗都可以称为《上古卷轴》主题的一部分。但是恰恰是因为《上古卷轴》是一款迄今为止分为了五代的游戏，所以每一款游戏的核心主题又各不相同。

从《上古卷轴》1、2的偏重政治斗争，到《上古卷轴3——晨风》的黑暗、异域风情以及《上古卷轴4——湮灭》那略显狗血的魔族入侵直到近日《上古卷轴5——天际》与龙搏斗的回


《上古卷轴》的魔法世界在游戏中确实过于简单了


实际上《上古卷轴》是存在着许多强力魔法的，只是一般人难以接触到




《上古卷轴5》中的政治会议逐渐贴近了游戏书籍所塑造的世界观


《上古卷轴5》中乌弗瑞克，有一些《冰与火之歌》中史塔克领主的风采

归政治斗争氛围的主题，《上古卷轴》走了一条挣扎徘徊和妥协之路。

而这条路其实是制作商贝塞斯达有意为之，细心的玩家可以发现，每一代游戏的主题似乎都和游戏发售当时的世界奇幻整体氛围有关。不说远的，就说《上古卷轴5——天际》就抓住了当今主流严肃奇幻世界风靡的《冰与火之歌》作为游戏设计蓝本，吸取了其中大量的元素：政治斗争、龙族回归、冰天雪地里的尸鬼等等。而《上古卷轴4——湮灭》则紧抓当时人气正旺的《魔戒》电影，也来了一出魔族入侵之后人魔大战的恢弘场景。

这不能不说是贝塞斯达独具匠心的神来之笔，将每一代游戏的主题尽可能的与时下奇幻领域的主题相贴近，这种设计几乎和当初Westwood抓住海湾战争契机推出《命令与征服》有着异曲同工之妙。

同样，《上古卷轴》讨巧的行为也带来了一定的弊端，那就是游戏整体主题略显不鲜明，为了游戏性妥协了很多世界观的硬派塑造。

从游戏内几百本书籍上看，这个世界本来是一个由十多个种族的王国构成的帝国，其中的政治斗争绝不比《冰与火之歌》轻松，甚至还要残酷。这一点从编年史中那被黑暗兄弟会和莫拉格帮暗杀了的几十位皇帝、国王的名单就可以看得出来。但是《上古卷轴》毕竟是一款游戏而不是小说、电视剧，玩家不可能花一个小时看两位NPC在那里斗嘴。因此，书籍里体现出的错综复杂、精彩纷呈的宫廷斗争在游戏里丝毫见不到踪影。

《上古卷轴4——湮灭》发生在帝都、皇城，可是除了一个帝国战斗法师奥卡托外连一个上古议会的议员都见不到。贝塞斯达也意识到了这种书籍和游戏的巨大反差，在《上古卷轴5——天际》中安排了由灰胡子协调下的政治会议，算是贴近了一部分书籍中描绘出的主题。

但是这也照样不解渴以致让玩家感到了些许空洞，在游戏中随时可翻阅的书籍中描写的世界似乎和自己身处的不是同一个世界。这个课题也是一个沙盘类、严肃奇幻题材的游戏，尤其是一个用了5代游戏去塑造世界观的大型奇幻游戏必然要面对的课题：游戏性的完善和世界观塑造的矛盾如何调和。

结语：《上古卷轴》的伟大

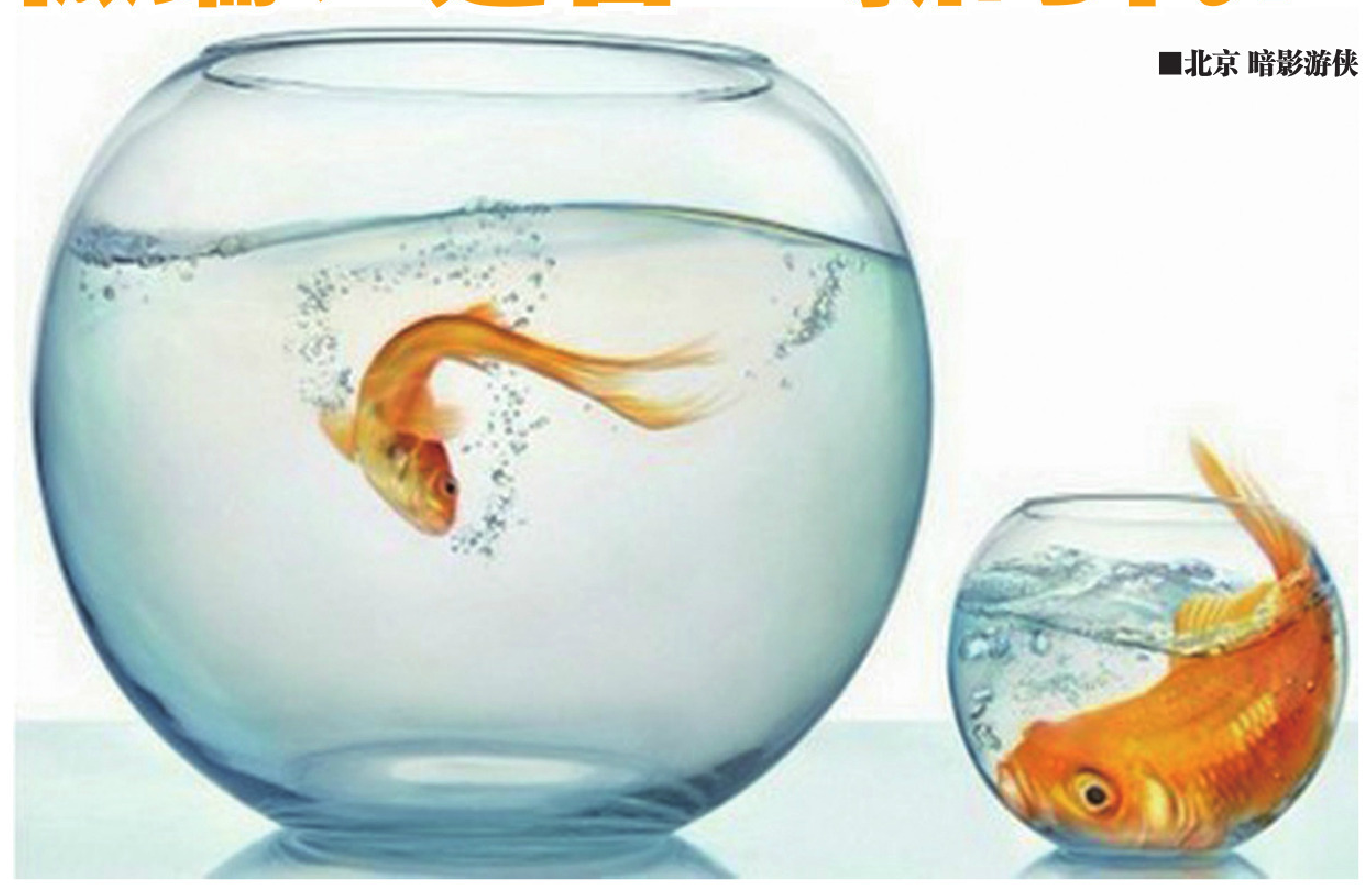
如果那些伟大的奇幻文学、影视作品一样，电子游戏界的奇幻作品照样值得载入史册。《上古卷轴》的伟大之处在于：她在保证了游戏的高品质的同时，原创了一个庞大、细致、丰富、深刻的架空世界。这是最难能可贵之处，要知道《博德之门》《星球大战——旧共和国武士》等等游戏虽然伟大，但是其背景世界观都是使用别人的而非原创。在原创的游戏世界观中，《上古卷轴》系列堪称最丰富和最具内涵的少数几个游戏之一，在西方奇幻史上必将为自己乃至奇幻游戏赢得一席之地！


《上古卷轴4》的魔族入侵吸取了《魔戒 》电影中的很多元素


西恩宾，这位著名的好莱坞影星参演了《魔戒》《冰与火之歌》并且也为《上古卷轴4》中的马丁塞普汀配

微端、过客or新时代?

■北京 暗影游侠



互联网的发展日新月异，依托互联网的应用更是“分”新“时”异。前两年还算时髦的博客现如今已经被后起之秀的微博全面代替，不仅时时发布信息，就连招聘、炒作、政务都越来越多通过微博进行，手机上也兴起了微信应用，相比冰凉的文字短信，声音更让人舒服。就连互联网应用另一重心——游戏，也加入了微时代，推出了全新概念的微端网游。

2012年3月30日，巨人网络《征途2》项目组对外宣布，将于4月13日推出新作《征途2S》，届时将支持《征途2》老玩家免费升级。《征途2S》不仅是因其命名与时下热门的iPhone4S有关，游戏本身由于采取了全新微端技术，客户端仅50M，新玩家只需花5分钟就能下载，相比之前版本将近2G的客户端“减负”97%以上。

如果50M还不算小，于近期开始不删档内测的全球首款2M回合制端游《朝歌》应该是足够小了。其下载的客户端大小仅为2.73M，这个大小已经非常接近网页游戏了。目前不论是游戏巨头还是业界新锐，也不管老游戏的旧瓶装新酒或新游戏的“另起炉灶”直奔微端，微端网游确实是过去一段时间端游中为数不多的亮点。

大端化微

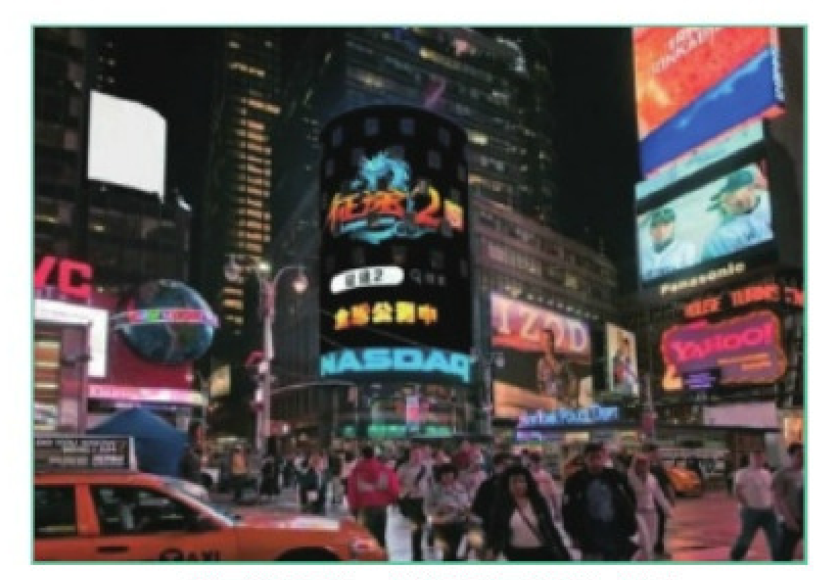
在过去的两年中，业界中唱衰端游的声音大有人在，“端游已死”的论调经过媒体渲染后也迅速的成为了某种共识，“魔兽”在线人数下降，各大巨头重心转向页游领域和移动游戏领域，端游已经快成了弃子，部分端游厂商的资金链断裂，经营举步维艰。难道真是到了“端游已死，有事烧纸”的地步吗？

在持续多年的网游同质化背景下，诸多端游除了在游戏画面的进步日新月异外，在和玩家最息息相关的玩法方面近乎停滞不前，陈旧的系统和玩法让玩家生厌，以至于在游戏的推广中都偏向于游戏采取了何种引擎，画面达到了多少帧，游戏的线上线下活动等方面，游戏本身的可玩性只字未提。而先进的引擎带来的更逼真画面也让游戏客户端的体积日益臃肿，在以画面精细著称的韩国网游业界尤为显著，《炽焰帝国2》发行商韩国NHN在2011Gstar上给出了容量高达70G的客户端，就算在平均网速最快的韩国，要下载这么大的客户端也不是一时半会的事情。

微端就是在这种需求中诞生的，受近两年“抢夺”端游市场的“罪魁祸首”页游的启发，游戏中所需要的资源不必一次性放在本地硬盘中，完全可以一边玩一边下，对比起传统网页游戏的Flash加载技术，端游无论是游戏人物的造型还是场景的效果变化，都会优于网页游戏。

在这样的思路下，目前国内的盛大、巨人、蓝港等巨头都使用微端技术帮自己的老游戏“瘦身”。蓝港的《西游记》原始大小为2G，瘦身后为5M，盛大的《传奇3》原始大小为1.25G，瘦身后为97M，加上之前的《征途2S》，越来越多的企业和游戏都开始采取微端技术。

传统客户端一次性下载所有的资源，而玩家的体验如果只有几分钟的话，为了下载这些资源的时间就被浪费



《征途2S》广告亮相时代广场



减肥新招：先想天朝网速，再看看客户端！



2M的端确实够微



怀旧风盛行的游戏



页游进步的不只有画面

以融合的名义，手机开始代替掌机

了，而且还不算电力的硬件的损耗，就算从环保的角度来说也极为不合理。而微端技术的核心在于“蚂蚁搬家”式的智能化分布下载，对于分布下载，《征途2S》项目负责人田丰解释道，分布下载会根据玩家游戏的进度，逐步下载所需图片，对于体验游戏的新玩家来说，下载的资源会变得很少。这样能够有效降低新玩家的体验成本。

微端化的趋势已然出现，作为近年来端游最重要的改革方向，这项技术的前景并不明朗，微端化的条件下如何保持流畅的体验度？智能化的分布下载究竟有多智能？而技术的进步同样能给页游带来进步，如果页游的体验完全和端游不分高下之时，端游会消失吗？如果这种假设成立的话，端游的微端化时代也快到头了。

微端化无

相比于客户端游戏本身的变化，之前依托大型端游起家的各大巨头，他们应对行业变化的举措无疑是大刀阔斧的。越来越多的企业都将重心移到了新兴的移动游戏和日渐成为主流的网页游戏，新的布局推动了移动游戏和网页游戏的发展，也让原本占据营收大头的大型端游的位置日益尴尬。布局新兴增长点的变化与大型客户端向微端的进化实在是天与地的差距，相比于移动游戏的全新体验和无端页游的可玩性日益提升，微端网游仅仅是在现有技术基础上进行的技术革新后带来的更新补丁，而前两者则是全新操作的系统的发布。

客户端体积的大小能改变的体验也许只有提升下载量和加快玩家体验游戏的速度，当然这是在游戏玩法没有改变的前提下。玩家看到微端网游的大小后会更乐意下载游戏客户端进行体验，但一旦发觉无聊或没有自己感兴趣的玩点后又会很快删除，而玩法的变革在现有的条件下则是最难的。

令游戏设计者头疼的也是玩法变革的困难，目前五花八门的游戏几乎让人玩不过来，但玩家还是感觉没什么好游戏可玩。在网上刮起了80后的怀旧风潮中，最好玩的游戏十有八九都是《魂斗罗》《超级玛里奥》之类的红白机时代的产物，而回忆起网游也是初期的《传奇》和《梦幻西游》之流，次世代引擎的拟真画面还不如马赛克点构架出的平面小人。而以90后为主的次世代玩家们虽然享受到了相对高水准的画面，无奈玩法和操作还都是旧时代的，用恶搞的说法就是“感觉挺次的游戏才是真正的次世代游戏”。

说这些有什么用呢？从各年龄层的玩家们对怀旧的热烈反应可以看出，游戏企业可以决定玩家们玩什么类型的游戏，看到什么样的画面，感受到什么样的故事，取得什么样的游戏成就，但是无法决定玩家们的心态，从大型客户端向微端的转化扫平了一些玩家的体验障碍，但体验完之后还是没什么味道，就像是人工香精混合了动物内脏之后的合成食品，闻起来口水四溢，吃进嘴里苦涩难咽。而游戏不是生活的必需品（对于部分宅男腐女类人除外），如果没有什么值得感动的地方，玩家就会选择离开，微端的出现是一份贴心的甜点，可玩家吃得太多了。

很大程度上微端网游只是一个过客，相比大型端游存在的时间会短暂很多，大的能化小是本事，小的能化无更是绝活，相比数年前无端页游的便捷性，可玩性的日益增强也增强了页游代替端游的信心，网络环境的优化，尤其是带宽增加更是为页游如虎添翼。很多企业的眼光都是长远的，重心改变到页游也是明智的，微端再小能有无端小？说白了，端游的进化目标其实就是页游，微端注定了过客的角色。

后话

端游会消失吗？在这个游戏市场风云变幻的年代，这样的问题很多。比如游戏主机会消失吗？手机会代替掌机吗？游戏网站会代替纸媒吗？目前的许多证据都指向了会，端游市场占有率下降，页游上升，游戏主机衰退，掌机衰退，纸媒停刊等等。但物极必反，盛极必衰。由手指触控带来的全新操作方式已经深刻地改变了手机领域，波及到了游戏领域，而Win8系统的推出正在把这种势头推向PC，而具有全新硬件架构的超级本也做好了硬件准备。可以期待在这种基础上的游戏作品会给玩家带来全新的感受，对于端游来说，这是一个全新的机遇。

腾讯UP 2012 快乐游戏再启程

北京后街洋车夫



腾讯2012年度发布会是在北京召开的，在今年的年度发布会上，腾讯除了公布年内上线游戏新作之外，还公布了腾讯今年的泛娱乐战略主题，另外腾讯泛娱乐大师顾问团和专业动漫发行平台的亮相也成为了今年发布会的几大看点之一。

腾讯游戏的副总裁程武在本次发布会上对泛娱乐战略作了比较全面的介绍——腾讯的泛娱乐战略就是以IP（知识产权，Intellectual Property）授权为轴心，游戏运营为基础进行宽领域跨平台的全新商业模式。而泛娱乐大师顾问团的成立则表明腾讯对于泛娱乐极致追求，同时也说明腾讯游戏的泛娱乐并非停留在理念上。根据腾讯游戏副总裁程武介绍，谭盾、蔡志忠、尹鸿、陆川、Micheal Lau以及全民熙6人分别担任的是：腾讯泛娱乐首席音乐顾问、动漫顾问、传播学术顾问、影视顾问、玩偶设计顾问以及文学策划顾问。除此以外，腾讯延续了与快乐家族的合作，UP 2012发布会整个期间，快乐家族的成员何炅、李维嘉、杜海涛和吴昕更是到场助阵发布会主持。腾讯游戏副总裁程武表示："再次选择快乐家族作为品牌代言人，双方将携手涉入影视、动漫等多元领域，腾讯游戏也希望以此为契机，带给玩家"更用心""更专业"的快乐体验。"另外此次发布会上公布的全新动作、体育、射击、页游、休闲、MMORPG等游戏，也引得不少在场媒体与观众的赞誉。



图1：《英雄联盟》主策划Tom Cadwell、《战神3》动作指导Sonny、"星战3"场景设计朱峰、"街霸4"制作人小野义德面对面指点《斗战神》研发人员

图2：在经过数年的等待之后，《剑灵》终于公布了测试时间

图3：曾经轰动一时的《天堂Ⅱ》时隔7年之后"毁灭重生"

图4：《九州一统》吞并国家不再是梦想

动作游戏

《地下城与勇士》——3、2、1，Fight!

在国内已成功运营4年的《地下城与勇士》（以下简称"DNF"）此次以"3、2、1，Fight!"为核心理念亮相UP2012，全新的logo以及醒目的Fight让观者印象深刻，并公布"Fight 2012计划""Fight大使""Fight俱乐部""Fight公约""Fight版本"等内容。

《天刹》

继Gstar展会上《SURA》大放异彩之后，本次的UP 2012展会上我们又重新看到其身影，与前次不同的是，本次腾讯游戏不仅正式宣布获得该作在中国以及全球的的独家运营权，还公布了本作的官方中文游戏名——《天刹》。从目前该游戏放出的视频来看，该作的画面与腾讯旗下的另一款动作游戏《刀剑2》颇有相似之处。

其它产品

另一款有着动漫风格的韩国动漫网游《Kritika》也亮相本次腾讯UP 2012，该作的中文名字为《疾风之刃》。在现场的游戏视频中我们可以看到，该作的游戏三位主角分别是近战男性大剑战士、辅助系女性盗贼与远攻魔法系术士。在这段视频结束后，腾讯副总裁马晓轶也在现场宣布正式代理这部动漫网游，并且宣布该作也是腾讯游戏平台与动漫平台联合发布的一款跨平台作品。

《炫斗之王》是腾讯游戏旗下工作室"琳琅天上"研发的一款格斗网游。该作的客户端仅为300Mb左右，在一些低配置的机器上也可以流畅运行，而且该作还拥有自动匹配的战网系统，系统会根据个人的对战情况进行

综合评分，并将你与实力相当的对手进行匹配对战。

射击网游

《穿越火线》——同时在线350万

腾讯旗下同样运营4年的网游《穿越火线》（以下简称“CF”）也亮相本次UP 2012，虽然CF在本次发布会中没有宣布版本变化，但运营以来的数字统计却让在场观众一片哗然——从2008年公测伊始到2009年百万在线再到2010年200万、2011年300万、2012年3月350万在线的变化基本上保持了100W用户的年增长，而于4月8日展开最终总决战的CF职业联盟电视联赛（简称CFPL）却几乎成为了一个射击游戏玩家人尽皆知的赛事项目。

《枪神纪》

这款由腾讯游戏琳琅天上工作室自主研发的第三人称射击游戏，采用了更符合年轻玩家审美的时尚风格。该游戏还使用了电影级动作采集技术，无论是飞檐走壁还是近身格斗抑或是随机后空翻，都可以在“虚幻3”引擎的控制下，做到连贯自如。另外该作抛弃了严肃军事写实风格，转而限定了每个人物所使用的枪械。据悉，该作已于今年4月开启封闭测试。

《逆战》

这款已经于去年即展开与同名电影合作的网游想来大家都不会陌生，本次UP 2012发布会现场，腾讯公布了该作的代言人——张杰。并且张杰还特别为《逆战》制作了一首同名歌曲，并Cos成游戏内角色在现场首度演唱。该作的游戏特色鲜明，模式繁多，基本上主流射击游戏的模式，该作都予以了覆盖，但要说亮点，则非机甲与坦克模式莫属。

其它游戏

除了上面提及的几款游戏以外，腾讯此次还公布了《战争前线》《生化战场》《烈焰行动》与《都市战争》（Metro Conflict：Presto）几款游戏。《战争前线》是德国Crytek公司以近未来军事冲突为背景，采用自有的CryENGINE3引擎打造的写实射击网游。而《生化战场》则将射击游戏中僵尸元素发展到了极限，无论何种模式，也无论是人还是僵尸，该作最大的乐趣就在于杀戮时带来的快感。不过倘若论及战争的爽快度，《烈焰行动》则当然不让排到第一，先不提精确射击时一夫当关万夫莫开的气势，单是其世界大战的背景就足以让玩家感到刺激了。最后要说的是《都市战争》，这是Redduck公司继《战地之王》后开发的近未来科幻背景的FPS游戏，UP 2012也是该作的首次亮相。根据现场公布的视频来看，该作提供了4种职业供玩家选择，另外双持武器带来的强悍火力压制是该作的最大亮点。

MMORPG

《斗战神》——专注，只为战斗

《斗战神》已不是初次公布了，但此次亮相UP 2012仍然带来了很多改变，游戏主策划yocar在台上宣讲时表示，目前的版本较封测时改动了7000多处，目前开放的5个职业13条分支均有变化，同时还开放了生活技能、装备和消耗品等等内容。据悉，该作将于今年秋天进入内测阶段。

《上古世纪》

在去年腾讯游戏嘉年华中大放异彩的《上古世纪》也亮相本次UP 2012发布会，期间还连线了韩方制作人宋在京，在连线中宋在京表示：“《上古世纪》将为中国玩家开发中国风格的主城，而即将开启的CBT5测试将会提供初步汉化的中文版本，面向中韩玩家同步开放。”此外，发布会现场还为《上古世纪》的官方原著小说《冷杉与鹰》中文版展开签约仪式，该小说的作者是腾讯泛娱乐大师团的文学策划顾问全民熙，《冷杉与鹰》将于今年夏季在中国出版发售。

《剑灵》

《剑灵》作为本次UP 2012的压轴作品以“想象为你突破！”为主题登场，《剑灵》韩方制作人裴宰贤也到场通过视频来向观众诠释《剑灵》的开发理念，裴宰贤表示：“游戏强调‘到达艺术境界的战斗’，在打斗中加入了武学流派、飞天入地，更以一键式连招、QTE技能、智能锁定完成人性化设计，真正体现‘突破想象的战斗’。”另外，腾讯游戏合作产品部助理总经理黄凌冬在最后公布了《剑灵》在国内的测试时间为今年8月。

其它游戏

除了上述游戏之外《九州一统》《天堂Ⅱ》也分别亮相本次UP 2012发布会现场，其中《九州一统》以一段无厘头的幽默视频引起不少玩家及媒体的关注。而《天堂Ⅱ》则以“毁灭重生”的预告片亮相本次UP 2012，据悉，本次《天堂Ⅱ》作为最大规模的更新，在延续原有经典元素同时，将游戏画面、人物等级、技能系统等各方面都做出全面革新。

结语

除了上述的游戏之外，本次UP 2012还有休闲游戏与网页游戏以及游戏人生等内容的介绍。从中我们可以看出向来注重细分市场的腾讯游戏在动作、射击、MMO、体育、休闲、页游等6大领域开始进一步产品布局。而效果如何或许只能等到明年年初的财报面世才能见分晓了，最后让我们一起期待腾讯明年的年度发布会会给我们带来什么惊喜吧。



图1：大师顾问团究竟是噱头还是对极致的追求，我们在明年的发布会上见分晓

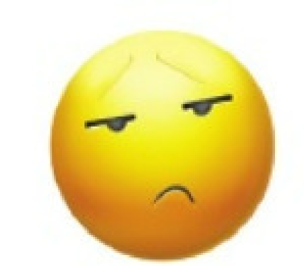
图2：《地下城与勇士》全新Fight版本亮相

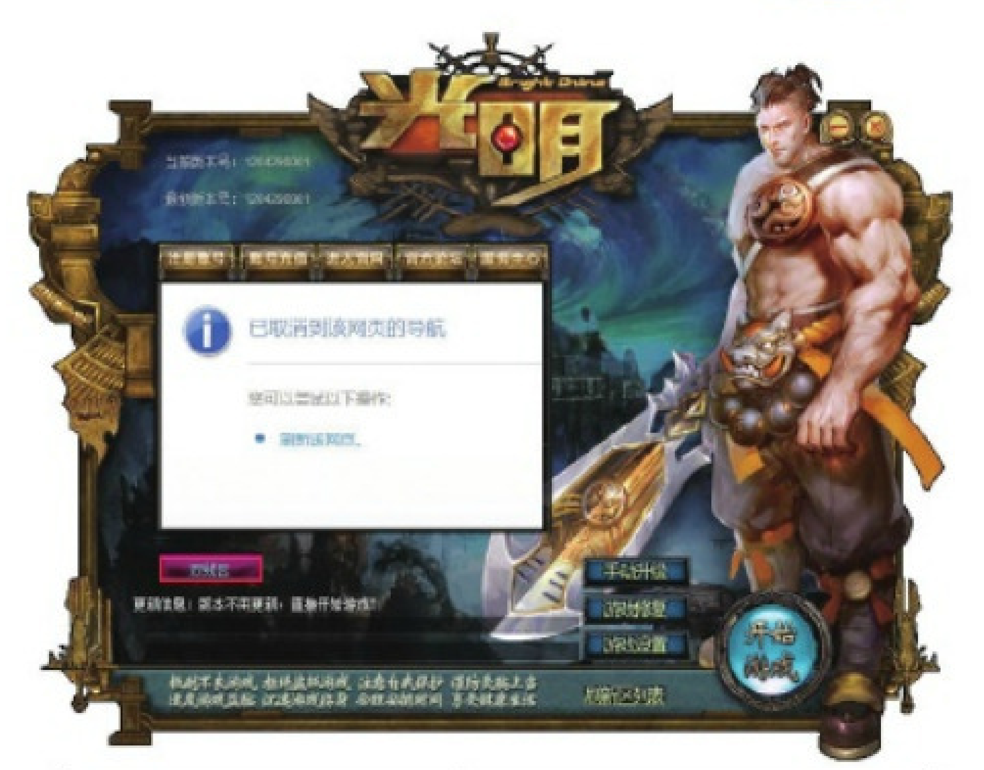
图3：腾讯获得《天刹》全球独家代理权

图4：《穿越火线》在腾讯射击游戏全覆盖的今年是否还能保持人数增幅？

图5：TPS网游《枪神纪》与传统写实射击游戏截然不同的感觉得到与会媒体的好评

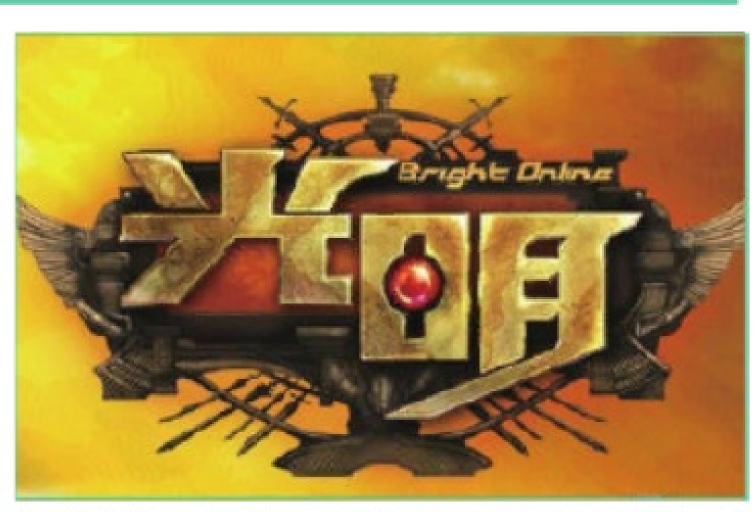
图6：据说游戏中很多国产音乐已经改为由张杰打造的《逆战》主题曲





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	尚楚网络
运营公司	尚楚网络
版本号	1204290001
游戏体验	索然无味+

光明OL（http://www.sometrue.com/）





2D奇幻类网游，画面略显粗糙，“噪点”较多，像素化严重，乍一眼看上去，说好听点就是颇有256色游戏的怀旧气息，难听点就是个一般网页游戏的画面水准，唯一可取的就是背景画面的细节还算丰富。角色身材比例不是太协调，特别是女性角色显得过于纤细，值得一提的是，游戏在创建角色时既并没有男女选项也没有外形选项。角色的移动和战斗动作都比较流畅，操作也算灵活。战斗效果相当粗糙，基本没有什么特效应用，再加上音效软弱无力，所以没有任何打击爽快感。游戏背景音乐沉闷单调，音效只有战斗中出现，而且像很多战斗音效明显复制自“魔兽”。游戏任务表现较差，对话、打怪、采集三部曲，经验也相当夸张，10级升11级需要4万经验，与之对应的是随便一个对话任务就给一两万经验，这种膨胀速度到了100级不知道会不会经验过亿。比较另类的设定是，经验可以积攒，积攒的经验值不但用于角色升级，还用于技能升级，如果玩家不注意一路狂点升级，到最后就出现技能无以为继的尴尬情况。游戏的装备系统都有各种各样的隐藏属性需要去激活，条件涉及镶嵌、强化、天赋等等，非常复杂——这也代表着花钱更厉害……



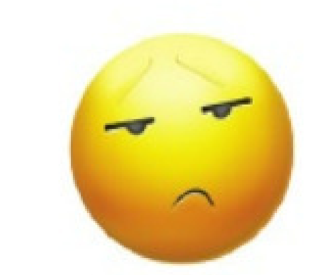
游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	渡口网络
运营公司	渡口网络
版本号	1.0.34.15
游戏体验	索然无味

神域（http://sy.ferrygame.com/）





2.5D奇幻类网游，画面非常粗糙，即便开了反锯齿依然是遍地棱角。角色的移动和战斗动作也比较生硬，自动寻路过程中经常出现穿墙的现象。游戏的内挂系统简直可算是烂得一塌糊涂，默认状态下“小范围打怪”根本挂不起来，角色会不停地跑来跑去寻找怪物但就是不打，只有“定点打怪”才行。自动释放技能也不对头，经常混打，此外由于视角问题，经常和怪物围着树捉迷藏。更贪婪的是系统只送300分钟挂机时间，超时还需要“购买”时间，优先攻击正在攻击自己的怪、不抢怪、优先攻击最近/远的怪（法系、物理系）这些司空见惯的挂机AI全部没有。这样的游戏判个浪费时间也不为过，但这个游戏有个非常优秀的卫队系统，在角色扮演的模式中嵌入了页游中常见的战略经营成分，玩家利用任务和生活技能得到原材料（粮食、木材、石头），然后在卫队界面中招揽英雄、培训士兵，再让英雄带着士兵出去探险、战斗，或者你也可以把士兵当宠物随身跟着打一些强怪。这个系统虽然有很多不完善之处，但这个创意是非常不错的。只可惜，再好、再有创意的系统也不能改变游戏糟糕的本质。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	厦门青瓷
运营公司	吉比特
版本号	0.99.0413.01
游戏体验	索然无味

新问鼎（http://xwd.g-bits.com/）





2D回合制玄幻类网游，背景画面只能算一般，而角色形象则相当粗糙，即便开了“号称”16X的反锯齿，却几乎和没有一样。背景音乐虽然悠扬，但节奏略缓而且曲目不多，音效还可以，至少还算全面。角色的移动稍显生硬，在坐骑上漂浮感较重。战斗由于是回合制，也谈不上所谓流畅程度，战斗效果一般，并没有太出色的特效表现。游戏整个架构似曾相识，一群历史名人混合穿越争夺天下之类，我刚练到3级，遇到刘关张的结义任务就能肯定以前玩过这个系统架构的游戏，只是换了个画面外壳罢了——还换得不够好，实在找不到原作只得作罢，但由此可见这依然是个山寨作品。游戏中还有很多古怪的设定，比如战斗中和自己的宠物触发“二人合击”，怎么都觉得别扭，而有些NPC的模型身子大脑袋小，感觉是个无头僵尸。此外还经常遇到过场剧情，固然体现制作组的用心和想法，但大部分情节都很无聊、生硬又狗血，再加上穿越性质，秦始皇和孔子谈治国，荒唐且让人生厌。游戏的个性化设置较差，只有男女选择，而外形选择只有固定的男3女2，剩下的就是头像了——不知为何女性头像里好几个斗鸡眼型的，恶搞么？游戏总体并无特色可言，典型的换壳山寨之作。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	Nival（俄罗斯）
运营公司	巨人网络
版本号	3.1.02.23
游戏体验	强烈推荐

巫师之怒（http://ws.ztgame.com/）





3D奇幻类网游，画面非常优秀，室内场景精美，室外景观丰富，贴图细致。如果说问题，就是文字太小，比较影响视力，而且似乎是字体大小的问题，还有较为严重的文字错位现象，这在任务界面表现得尤为明显，此外部分地面贴图的过渡稍有突兀。角色的移动略微有一点点漂浮的感觉，似乎角色并没有踩在地面上，而战斗动作则非常流畅，战斗效果相当华丽，特效应用非常丰富。游戏背景音乐很优美，但覆盖不全面，部分场景没有，而音效则欠缺了人物语音——估计还在配音中……操作来说则是标准的“魔兽”流，基本完全一致，而在系统和功能上，游戏一方面是人性化了很多，比如任务怪在血条边上都会带个小问号、各种表情符号、美观直接的头像界面、各种贴心的系统提示，另一方面来说则更加符合国情，比如有自动寻路系统，以及玩家非常熟悉的——商城。总体而言，本作第一感觉和《魔兽世界》非常相似，但它仍然保持了自己的独特风格，比如角色属性点需要自己分配，技能可以攒一个留下次瞬发，更加个性鲜明的各种族，所以结论为：总体新意不多，细节亮点不少。





游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	聚圣网络
运营公司	聚圣网络
版本号	未知（5月4日测）
游戏体验	普普通通

RF3.0使徒（http://st.uupot.com/）





3D科幻类网游，画面很难界定，在宽屏高分辨率下锯齿很明显，画面非常粗糙，有些分辨率下连片头动画都不出现，但在标准屏低分率就不存在此问题（1280×960），感觉游戏就是将低分辨率的模型和材质硬拉伸到高分辨率，而且屋内装饰、地面景观都相当缺乏，画面整体显得很空旷，细节表现很差。游戏完全颠覆了现在国产网游的设计思路：没有NPC交接任务，都是在任务手册里自动发布、自动拿取奖励；在村外跑步会消耗体力，而走路则不会；怪物的掉落全都是晶体式样，完全没有与名字相对应的模型，名字也是科幻味十足；没有自动寻路，没有自动挂机，没有新手指引，没有Tab切换目标，快捷键是F1～F10，NPC少的可怜。操作十分别扭，移动和转身只能靠鼠标点击，远没有WASD的键盘控制方便灵活，而战斗时由于快捷键都是F系列，距离远间距大，往往按错或按不到。其次就是拾取困难——拉近视角造成观察角度不够，拉远视角掉落物品着实太小，这个“过小”还包括各种图标、说明。最后就是新手帮助部分严重不足，面对空旷的原野新玩家可能会感到无所适从。

月评：Raid开组，非VIP勿扰！

这周有个《巫师之怒》封测，它和《魔兽世界》的相似程度比较高，但它和“魔兽”的最大区别就是——道具收费，当然现在还是封测阶段，说不准也会变成时间收费……我注意观察了下《巫师之怒》的商城，一来是还处于封测阶段，二来时间关系很多系统没有搞清楚，至少现在还没有特别过分的道具出现，绝大部分还都可以接受。但可以肯定的是，一旦到了公测或者运营阶段，各种花样各种功能的道具估计会很多，而且估计也会出现VIP这个阶层。

很多道具收费游戏都有VIP阶层，他们一次性投入大笔资金得到VIP头衔并获得各种福利待遇。在各种团战、公会战、攻城战这种大规模PvP活动中，VIP的优势还不算明显，但到了小集团的精英活动时，VIP的优势就非常巨大了，所以现在很多游戏的小团队PvP和PvE已经出现了非VIP不带玩的情况，而像1v1这种情况，只要不是手太潮，VIP对非VIP具有压倒性优势，他们升级速度快、资源获得比例提高、有额外奖励和任务、有各种VIP礼包、有各种光怪陆离的特色功能，甚至花钱都省。

VIP换到“魔兽”中，就是曾经的GS、现在的装备等级，金团们一般嚷嚷着“Raid开组，装等XX以下勿扰！”，那么基本是同样一套系统的《巫师之怒》会不会出现“Raid开组，非VIP勿扰！”的情况呢？估计除非游戏不设定VIP，否则一定会出现的。如果《巫师之怒》偏重PvP，那么付费和免费玩家之间的差距只要不是太离谱，那么双方也都是可以接受的，毕竟无论是付费不能靠金钱对免费造成一定优势，还是免费不能靠技术对付费没有一搏之力，那么游戏本身也不会活太久——碾压是不行的，平等也是不行的。但如果游戏偏重PvE内容，那么就比较麻烦了，因为玩家面对的是NPC，是一套固定的程序模式，在一个死板的定势面前，本来就已经有一定优势的付费玩家无疑会比免费玩家获得更加巨大的绝对优势。你可以想象如果在“魔兽”中，一旦团队列表或者首领报警这样的功能模块成为付费或VIP项目，那么免费玩家将如何在副本中存活？这已经不是用一般的技术和配合所能弥补的了，免费玩家得付出更多的艰辛，而付费VIP们则更不会带着“乡下穷小子”们玩了。P

世界的两极——SlayerS_MMA & MarineKingPrime

■甘肃 Only爱煞朝颜

在平行的世界里，他们演绎极致

他们如此相似，犹如硬币的正反两面。一者是“人族皇帝”亲传弟子，SlayerS战队的ACE大将，绰号“太子”；一者征战之初便挂起Boxer大名，更将豪门Prime变为“一人战队”，得名“山包”。MMA战场上的灵动多变，赛场下的谦逊内敛，无不透露着Boxer的气质；而MarineKing凶悍的枪兵操作，帅气的外形则是对Boxer实力与人气的完美传承。对抗虫族是他们的拿手绝技，操作枪兵是他们的不二法门，两人登顶世界冠军的历程，竟也是击败同一个对手，一个恐怖的角色——MVP_DongRaeGu。前者的舞台是“暴雪杯”，后者的秀场叫MLG，在那一场场惊天的对决之后，他们有了一个共同的称号——世界冠军！

他们如此迥异，好似行走在平行世界。偏爱红色的SlayerS_MMA（以下称MMA）崛起于战队联赛，对阵IM临危受命阻击强敌令他很早便被誉为“王牌杀手”，与“冬菇”的巅峰对决更是成就了SlayerS战队双冠伟业。个人赛方面继两个赛季的蛰伏后，MMA迎来了职业生涯高峰，MLG力克LosirA，GSL完胜Mvp，“暴雪杯”恶战DongRaeGu，宣告属于他的时代来临。惯用蓝色的MarineKingPrime（以下称MarineKing）扬名于个人赛场，曾创造用枪兵甩死卫冕冠军“水果”的惊世之举，但他也有无数次倒在决赛之上的辛酸经历，GSL索爱公开赛3:4负于“雀茶”，全明星邀请赛0:2败于Kyrix，GSL两次完败于Mvp，Esports邀请赛1:3败于Ryung……就连战队联赛，一路AK华丽晋级的Prime战队最终亦难敌“冬菇”领衔的黑马MVP战队，最终屈居亚军。MMA的攻城掠地与MarineKing的铩羽暴鳞，构成了二人在技战术风格之外又一鲜明的对比，而这，又渐渐成为他们风格的一部分。MarineKing难以逾越的高峰——人族翘楚Mvp，数次倒在MMA手下，而MMA很少能够战胜的“炸弹人”ST_Bomber——又一位人族高手，则从未击败过MarineKing，风格也好，造化也罢，能同时击败二人的高手，竟找不出一人。

他们是命中的宿敌，堪比水火难以相容。2011年5月，战队联赛风生水起的MMA一路高歌猛进打进GSL升降级，与那一时期同为传奇的MarineKing相遇，枪兵间的对决，MarineKing先拔头筹，让MMA随后很长时间陷于A级联赛泥潭之中。短短一个月后，杀入GSL世界冠军赛4强的两人再次遭遇，5场扣人心弦的大战过后，纵使“枪兵王”鬼斧神工地用单兵营守住MMA的双兵营Rush，终难挡后者步入决赛，然而MMA决赛的对手，恰是MarineKing的队友PoltPrime，后者拥


SlayerS战队


Prime战队

有与MarineKing同样强悍的正面操作能力。0:4，最终MMA被对手死死盯住处处针对，倒在“枪兵王”的影子之下，遭受职业生涯最惨痛的失败。

他们是世界的两极，各自演绎人族极致。MarineKing以疯狂的正面操作，对抗虫族新锐True，连续的两兵营压制，枪兵梦幻的舞步让此前以防守细节著称的对手俯首称臣。当他对抗Bomber的时候，他以掠夺机枪正面突破机械化的坦克方阵，一战定江山。而MMA则以华丽的多线空袭诠释操作的极致，运输机无处不在：一线、两线、三线，即使强如“雀茶”般的老辣角色，在初次与其交手时都明显地落下半个节拍。从此，甩枪兵与空投逐渐融入人族的种族特性之中，为这个原本以防守推进著称的种族赋予了新的定义：多线、操作，华丽！

乱线之王——SlayerS_MMA

有MMA参与的比赛总是令观众心潮澎湃，使解说热血沸腾，让OB手忙脚乱，无他，唯快。在IEM世界总决赛的舞台上，MMA迎来了S级虫王——原属oGs战队后加盟TL的Zenio，一场酣畅淋漓的比赛由此拉开帷幕。



SlayerS战队的MMA

在掩埋深谷（Entombed）这张4人地图上，红色虫族Zenio出生在10点钟方向，而MMA青色的基地坐落在5点钟方位。由于地图易于扩张，分矿有高地可守，MMA选择了较为中性的单兵营双开后补到三兵营追两气的战术。为给虫族施压，人族在Zenio分矿处摆下地堡胚子佯装Rush，后者亦配合地拉出4个工蜂将其逼退。而在人族基地处，一个即将消失的矿螺被拉出矿区，可见这场比赛中MMA良好的状态。积累10个枪兵后，人族试探性地前压并飞出了2基地，同时开始提升兴奋剂，看到虫族补下地堡严阵以待，人族稳妥地退到地图中部**（如图1：1~3）**。MMA将重工场与工程湾依次放下，同时造下两个双倍附件量产枪兵，并操作主力枪兵再次前压，借着雷达压制虫族菌毯。一轮压制后，人族后撤，枪兵清理了阻挡在2、3矿间的中立岩石，搭载着双倍出产的两架运输机直奔虫族3矿而去。家中，5个枪兵不惜打兴奋剂也要封住虫族的侦察。当运输机临近目的地时，MMA特意丢下一个枪兵攻击菌毯瘤以分散虫族注意力，但Zenio对人族这轮急速空投早有准备，女王配合小狗毒爆轻松化解**（如图1：4~8）**。



遭遇阻击的空投小队并没有无功而返，回撤途中偶遇虫族前来扩张4矿的工蜂，遂击杀之。星港继出产两架运输机后并没有停歇，而是紧接着生产了一架维京战机，沿着地图边缘一路清扫Zenio的王虫，限制对手的侦察**（如图2：1~2）**。在空投开始之前，MMA已经在高地边缘摆下自己的第三个基地，待运输机载着枪兵回到家中，坐拥坦克支架的人族又一轮前压，三基地顺势飞下，扩张压制一气呵成。虽然现在已有两辆坦克和大量枪兵，但人族的大量产兵建筑刚刚竣工，经济尚未转化为兵力，所以MMA用坦克架住路口，只操作少量枪兵突前攻击虫族，而将主力掩藏在后方。双方试探一番后，MMA果断收起坦克后撤，后方援军迅速赶上，两支大军在地图中部会师，于此同时，MMA在前线和后方各抽出一船兵力沿东西两线投向虫族的后方。待运输机都到位之后，MMA调转枪口，再次压向虫族4矿**（如图2：3~7）**。

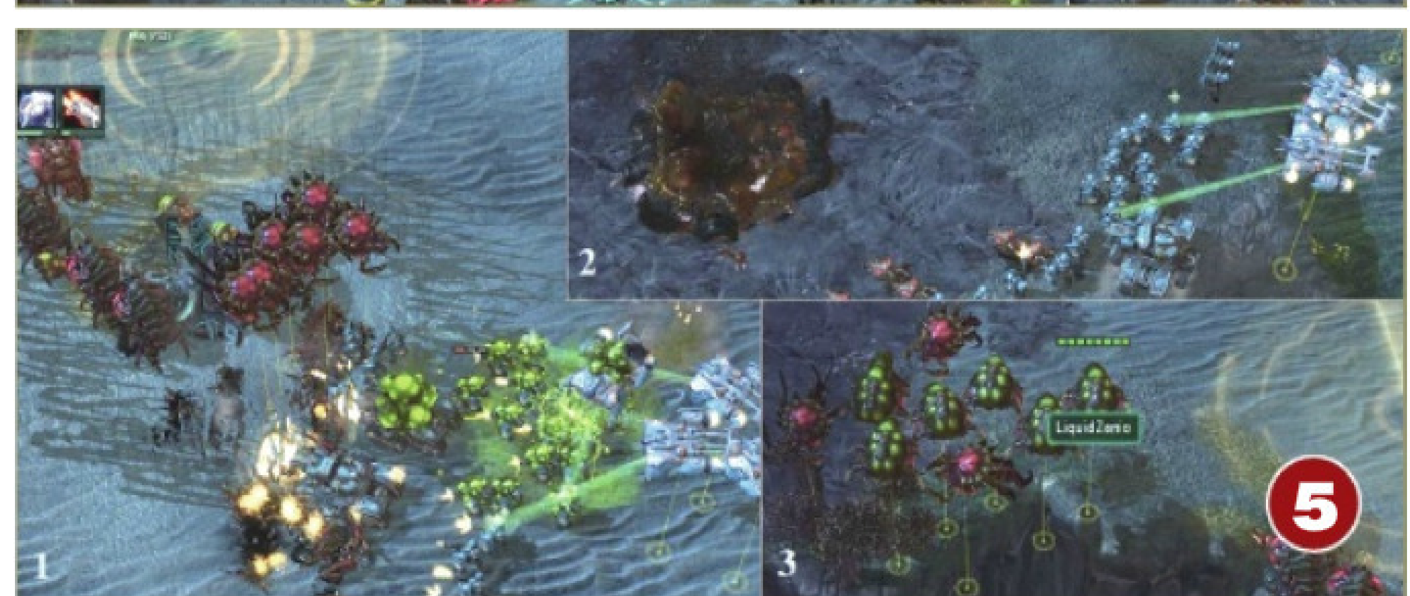
几乎在同一时刻，虫族的主矿、2矿、4矿均遭受威胁，虫族只得调集主力回救2矿，新生产的部队驰援主矿，已没有部队顾及新扩张的4矿，眼见虫族4矿基地见红，MMA快速收起坦克，只留下几个枪兵打掉基地，主力与援军再次合兵一处并成功击退Zenio的反扑，游荡在地图左半场的维京侦察到虫族新开出的分矿，人族主力旋即赶去，行进途中，又一船枪兵Shift在了虫族家中。Zenio在这一瞬感受到空前的压力，4矿遗址处新基地尚未竣工已遭受枪兵突袭，7点钟偷出的分矿同样暴露在火力之下，5矿在人族主力面前瞬间灰飞烟灭，而自己试图包夹对手的主力军，则被MMA两把精准的雷达看得通透**（如下页图3）**。

虫族陷入四面楚歌的处境之中。Zenio明白，如若陷入长久的消耗战，虫族势必处处受制于人，于是他借着瞭望塔提供的视野优势，趁着人族调动大军试图捣毁自己4矿的契机绕后突袭，却不想与人族的援军撞个正着。遭遇包夹的虫族无心恋战，丢出两把真菌增生定住对手便草草撤出战斗，这一次失误使虫族付出了大量小狗与毒爆的代价，也让MMA得以顺势推掉自己不及恢复的4矿，Zenio紧绷的神经终于不堪重负断裂了**（如下页图4）**。

虽然其后虫族利用王虫捕捉到人族主力血量过低、大量坦克布置在地图右侧









的空当一波突袭歼灭了大量敌军，但新的一船空投让虫族的生产陷入困顿，歼敌一千自损八百后的虫族难以补出战斗单位继续反扑。MMA则会合自己的主力，又一次打掉了虫族分矿。此刻虫族的经济已陷入全面瘫痪，而人族已顺利扩张出4矿。虫族只得以感染虫步步拖延，寄希望于以母巢王虫做最后一搏。MMA却得势不饶人，甚至秀了一把大规模空投坦克点杀感染的操作，其主力随后涌入虫族基地。眼见虫族各主要建筑被一一拆除，却久久不见Zenio大军身影，MMA一把雷达犹如神助，洞悉了虫族的全部意图**（如图5）**。

待虫族母巢王虫缓缓地飞回基地再赶往地图中部，整个深谷世界已然成了人族的殖民地，面对且战且退的枪兵和越来越多的维京战机，Zenio打出GG**（如图6）**！

透过令人窒息又眼花缭乱的MMA式TvZ，其注重多线、侧翼牵制辅以稳健推进的鲜明风格呈现在我们眼前，我们要如何借鉴这种形式和思维呢？这可以从他的编队手法中窥得一二。MMA的1队囊括全部主力；2队则特立独行地设定为雷达；3队是MMA的精华之所在，初期操控前压的机动部队，中期改为侦察的维京，后期编入侧翼枪兵；4队空余；5队与8队分别为两个基地；6队为攻防建筑；7队为主矿高地的两个房子，大概是吸取了MLG被LosirA穿狗险遭逆转的教训；9队为全部的基地，不断地通过热键生产SCV。可以看到，MMA标志性的运输机并没有独享编队，全部是通过切屏Shift操作实现，这就是他为什么能够在正面高强度推进之时依然拥有犀利的多线空投能力的诀窍所在。运营方面，MMA在2基地后急速攀升出运输机科技，后出产坦克加强正面，于9分10秒左右放下3矿，并一直补农民补到75个左右。MMA的攻击似弹掌，主力进退游刃有余，每一次撤退都辅以空投牵制，而每一次成功的合兵，又宣告下一轮猛烈进攻的开始。跟随MMA的第一视角，能明显感到他极快的切屏速度，大战时枪兵总是提前散开，只留小股部队打兴奋剂正面攻击敌军，主力更多起着守备协同之用，雷达频繁地撒向对手可能的救援方向，时刻准备迎击对方的反扑，而侦察对手扩张与科技的工作，则更多地由维京和运输机承担。表象华丽内功深厚，是MMA取得一系列优异成绩，博得万千瞩目的原因所在，而处于另一极致的MarineKingPrime，呈现的则又是另一番面貌。

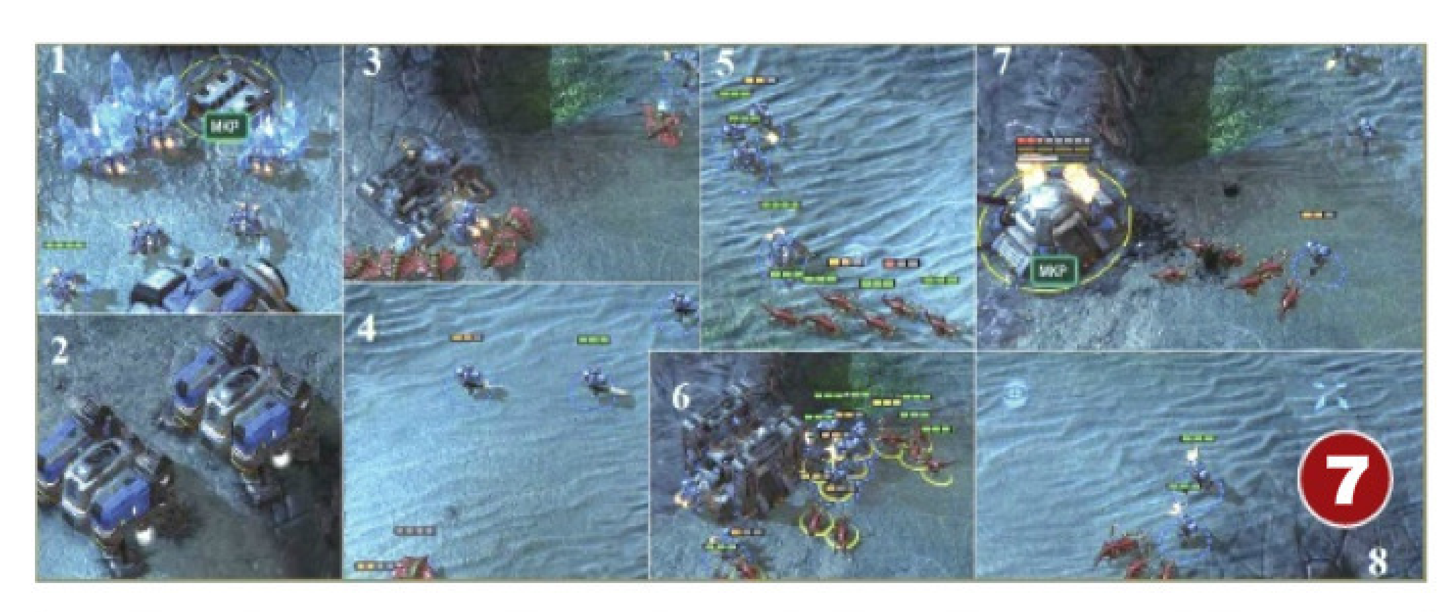
操作无敌——MarineKingPrime

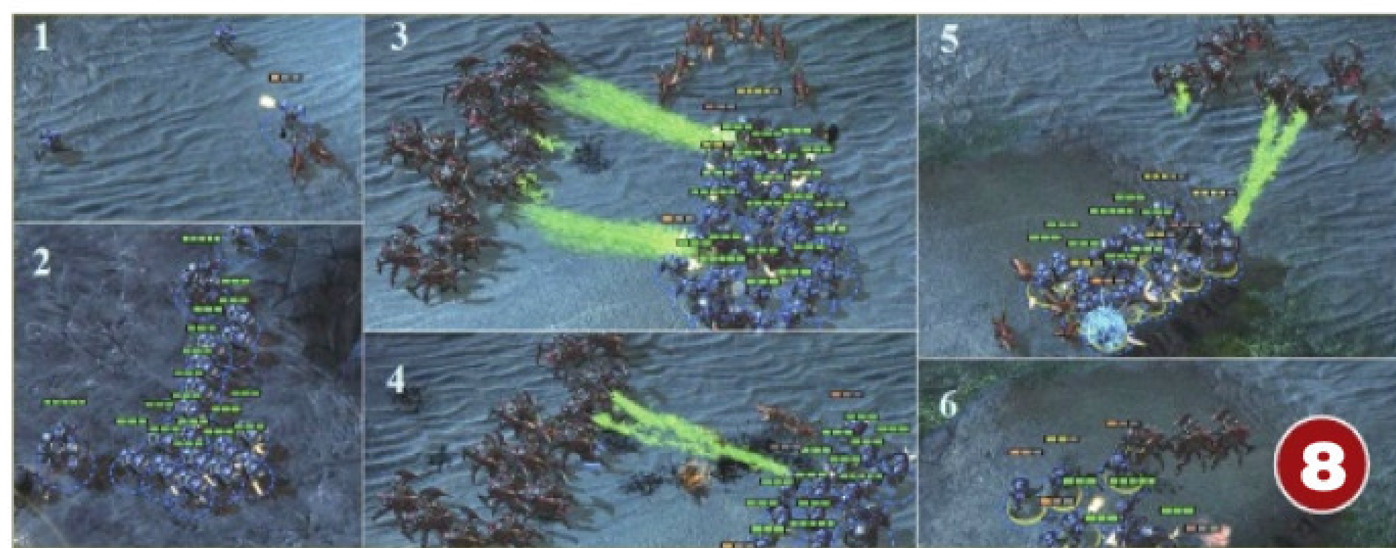
在同样的地图上，MarineKing对阵近期领军虫族勇夺GSL冠军的DongRaeGu。蓝色人族诞生于地图11点，与7点钟位置的虫族分庭抗礼。从第一个房子起，“枪兵王”便尽显他写意的风格，补给站并没有常规地堵口，而是直接放在矿后。分矿路口处，两个兵营先后打下地基，MarineKing标志性的双兵营前压即将到来。SCV一探到虫族分矿就直接拍下地堡，甚至没有去探查虫族主矿。“冬菇”丝毫不敢怠慢，拉出5个工蜂将其逼退，同时操作两个工蜂驱赶枪兵，面对后续赶来的人族援军，DongRaeGu反应不及，阵亡一个工蜂。忌惮于“枪兵王”的正面操作，虫族先期的6条狗没有强攻，而是选择绕出基地，待脊针爬虫孵化完毕，才会同新产出的小狗对人族实施两面包夹，这才化解了人族的这波压制。撤军时，MarineKing不忘推掉地堡省下75块，同时枪兵灵活地甩动，将妄图追击的小狗悉数歼灭**（如下页图7）**。



Prime战队的MarineKing

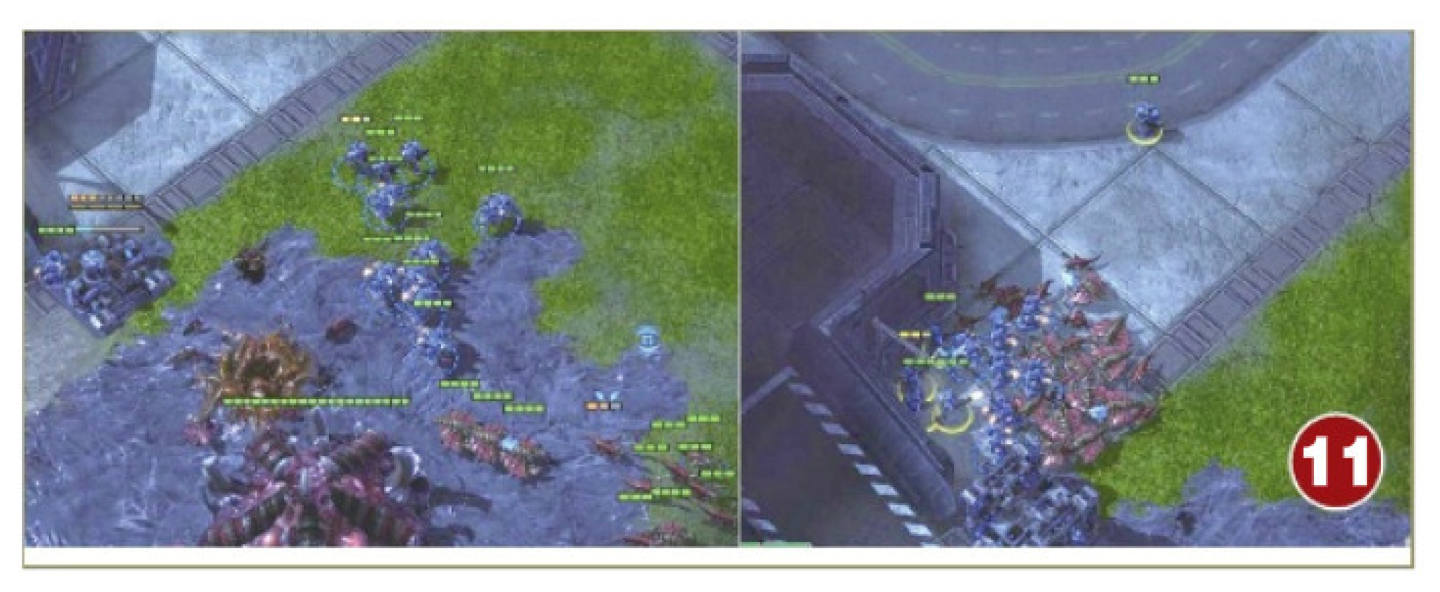
MarineKing从虫族分矿一路甩回家，以两农民7枪兵的代价，换掉虫族两个工蜂外加21条狗，更为重要的是此举极大地迟缓了虫族经济，而在这一时期，人类后方的发展却没有半刻停歇，分基地已然开始运作。财大气粗的人族补充到5兵营，挂两个科技附件转出掠夺枪兵的纯MM部队。优先提升枪兵盾牌的人族待科技完成后再次出门，直奔虫族分矿。而利用王虫捕捉到人族兵力构成的DongRaeGu，此刻已转型蟑螂提速狗阵容，一路迎击而出，试图凭借兵力优势在野外歼灭对手。没有菌毯为蟑螂提供速度加成，虫族的提速狗包夹战术未能成功，反而给了“枪兵王”秀操作的机会，但见MM部队一打一顿，且战且走，游走于蟑螂射程之外，点杀企图上前的小狗。人族主力带着蟑螂绕了一个大圈渐渐逼近虫族3矿，此时提速狗早已消耗殆尽，MarineKing果断冲上前与蟑螂展开对决，输出不足的虫族不仅失去了十余个蟑螂，也丢掉了即将竣工的3矿（**如图8**）。











早在9分10秒，MarineKing便已经摆下3矿，这点竟与MMA惊人地一致。拥有近20人口优势的人族不会给虫族更多机会，3矿运作后借着兴奋剂和运输机的双重Timming杀奔虫族基地而来。DongRaeGu将所有的经济均转化为兵力，拉出蟑螂毒爆小狗与人族决战。看到涌上前的毒爆虫，MarineKing一针兴奋剂，左军后撤，右军突前，毒爆虫追赶不上，侧翼又遭受攻击，赶忙撤回高地。此刻人族没有丝毫犹豫，直接A上高地，面对毒爆迅猛的反扑，枪兵后撤，掠夺前压，后者用血肉之躯保存了大量战斗单位，经此一战，DongRaeGu主力元气大伤（**如图9**）。

当重工厂飞过DongRaeGu感染新军的头顶，两人对于对方的兵种组合已是心知肚明，人族大军再次压境时，MarineKing华丽地拉散枪兵避免被几把真菌增生团灭，随后又颇有创意地用重工堵住虫族2、3矿间狭窄的路口，再次强行打掉虫族的3矿（**如图10**）。无论是兵力、经济还是科技，虫族均落于下风，DongRaeGu抵挡片刻便打出了GG，MarineKing Win！

而在另一场对决中，面对MarineKing明目张胆修在家门口的两个兵营，“冬菇”又告落败，从比赛开始到结束仅仅5分钟而已。“冬菇”侦察到人族的战术后稳健地回家防守，8条小狗，近乎全部的Drone，但“枪兵王”以SCV瞬间形成屏障，彻底阻绝了虫族近战单位的靠近，也阻绝了虫族最后的希望（**如图11**）。

谈及赖以成名的“甩枪兵”操作，MarineKing将其归结为节奏与果断：“如果认为自己有优势就迎上去。”这一特点让“枪兵王”无数次抓住转瞬即逝的时机一举击溃对手，再辅以散枪兵的绝美操作，最终成就了他的一番霸业。编队方面，MarineKing用1队囊括全部主力；2队竟然编入数个矿区农民，不知是否为图切屏之便；3队编入过那个关键的重工厂，后改作MM小分队；4队为全部的产兵建筑；5队包括了全部基地；6队为主基地；7队则是以工程湾为主的科技建筑；之后数字全部编为基地。抛开战术风格上的差异，在运营方面他与MMA倒有很多相似之处。

同样的地图，同样的对抗，却演化出如此迥异的两种风格，二者各有利弊，实难分伯仲，也难以通过简单的杂糅将其融合为一体。他们犹如存在于平行世界的两个有机体，向着各自的道路进化完善，向着截然相反的方向发展却又殊途同归，RTS的魅力便蕴含其中。在这个虚拟的世界里，没有最好的，只有最合适的。我们的生活，不正是这样么？

Joker: 当初想要的生活，如今物是人非的景象，爱到深处却化为浓浓恨意？仇到痛处竟发现爱的真理？造化弄人在《幻想三国志2》中体现得如此透彻，君河、苍斐、依依的故事让人在这炎炎夏日心情却感到无比的悲凉，戈衣细腻的笔法勾勒出了这个凄美的故事，相信能够拨弄到你心底那最柔软的地方。



昔我往矣

■四川 戈衣

两小无猜

召德村辽远的天空下，猎猎的朔风吹起无尽的黄沙。

村子偏僻贫瘠，不似关中富裕，也不如江南风雅，然而不受战祸波及，算得上平安喜乐，常有人避祸于此。

村人乐观豁达，并不妄自菲薄，总爱打趣说这里的风沙不输给别人。

少年少女相互依偎着坐在高高的望星崖上。明艳的少女坐在中间，长发上簪着几朵犹带露珠的丁香，浅紫色的裙摆好似绽放的桔梗花。她是马腾副将沈侯之女，马超的义妹，西凉骄傲的小公主，沈嫣。

沈嫣的声音甜得像蜜糖，软得像花香："你们看，天空好高好远。"

韩靖凝视着她，轻轻嗯了一声。他是召德村少有的读书人，故乡徐州被屠时跟随舅父迁至西凉，一身土黄色的文人打扮并不起眼，面容却很是清秀。

"你们看那云，像不像一桌金子！"楚歌陶醉地说。他一身爽利的蓝色侠士装，颈上挂着的古钱币好似回应他的话，在风中轻轻摆动。

沈嫣笑着推了他一把："才不是，那是爹爹威风的武冠。"

"我倒觉得像极了我房里的书册。"韩靖认真地说。

三人相视而笑。

"钱鬼、书虫！"沈嫣轻轻抚弄缎子般的长发，嗔道。

青丝拂过韩靖的心头，痒痒的，带着好闻的花香。

沈嫣沉思着，说道："之前娘亲告诉我，只要站在很高很高的地方，把心愿用力地喊出来，风便会替我们把愿望带给天上的神，神仙听见了，我们的心愿就会实现。"

"我来试试！"楚歌欢快地爬起身来，双手拢成喇叭状，"我要成为天下第一有钱人！嘿嘿，够大声吧！"

韩靖站起身来，一本正经地说："我要一展才能，让天下安定，百姓幸福。"

"我的愿望是……"沈嫣忽然晕生

两颊，嗔道，“秘密！才不说给你们听！”

楚歌挤兑道：“脸红了哟小气鬼，该不会是想许‘嫁给英俊的少年将军’这个心愿吧？沈嫣的梦想是嫁个大英雄！”他大声喊道，被沈嫣狠狠掐了一把。

的确，这是沈嫣一直以来的梦想。

从小就认识义兄马超那样出色的男子，使她对未来夫婿的武艺要求颇高。她相信，在并不遥远的某日，会有一个英姿俊朗、相貌堂堂的少年将军骑着白马而来，亲手为她穿戴上翠镶珍珠、红彤羽衣、白玉牡丹冠，挽起她缎子般的长发，将她抱上马背，在众人的艳羡中扬尘而去。

她曾害羞地把梦想说给这两个死党听。

韩靖是个手无缚鸡之力的书生，平日总被她和楚歌欺负，听得只能苦笑。

楚歌则忍不住要吐槽：“英雄也要花钱买衣服啊！马要钱、车要钱、食物更要钱！没有钱，英雄也威风不起来！”

沈嫣瞅着身边的两人，嫣然一笑。

风云突变

笑容被风吹散。

下一刻，她冷汗涔涔地在黑暗中惊坐起来，身边没有任何人。

她不敢相信，自己也曾有过那么一段无忧无虑的时光，宠爱自己的父亲和义兄、珍惜的朋友、最好的年华……

只是美梦转瞬即逝。

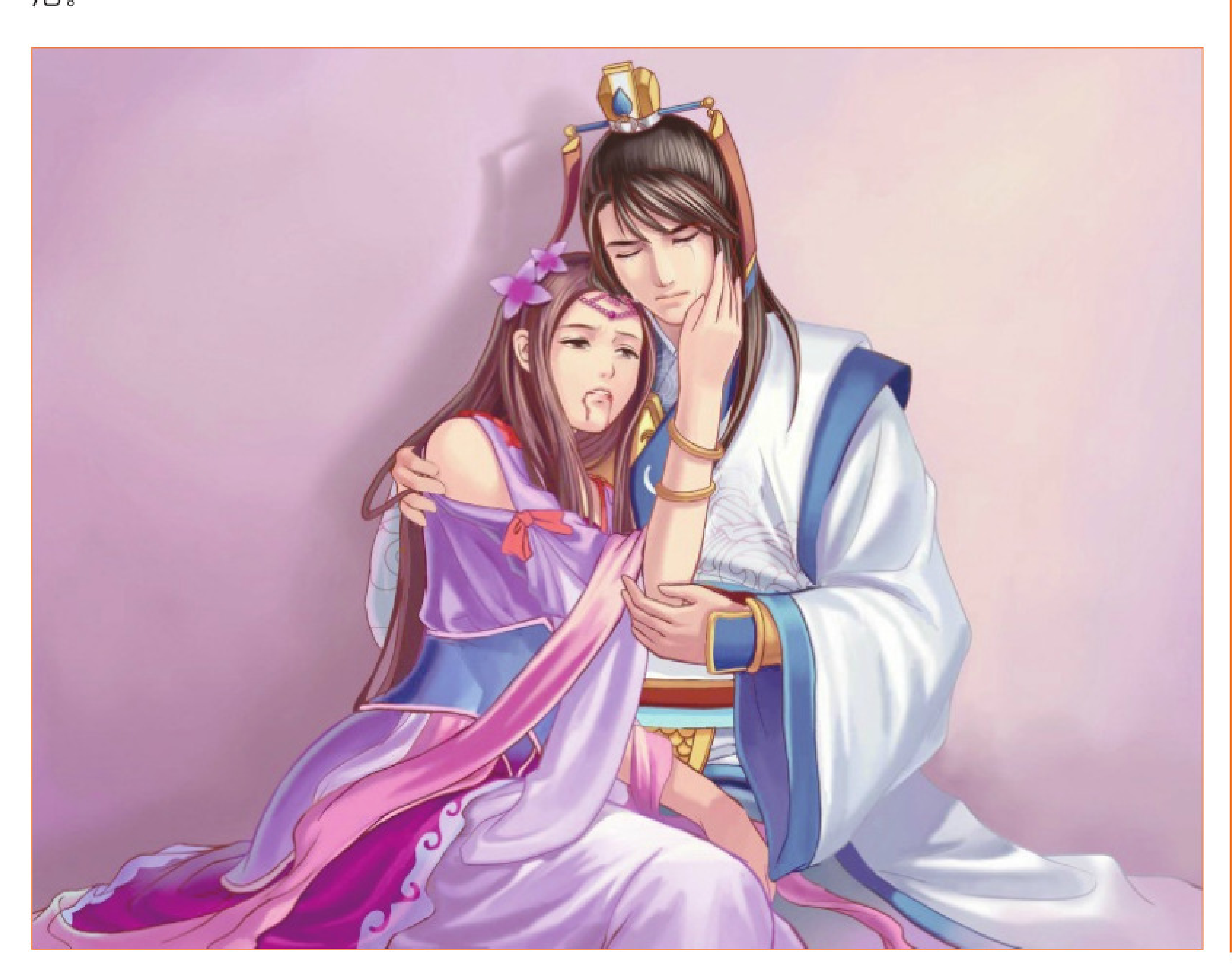
她刚向父亲撒娇，要求长住召德村，就迎来了好友的告别。

韩靖为了实现自己的抱负，准备离开召德村前往京城发展，楚歌放心不下死党的远行，决定揣着攒了多年的私房钱一同闯荡。这两个人口口声声说着要保护自己，要三个人永远在一起，却做什么事都擅自决定，真是混账。

正闹着别扭，却起了惊天之变。原本不起眼的召德村由于村后废坑有龙吟，引来了暗行七众和护凰血族在此争斗。异术君张祭本是黄巾军头目，放任手下在此肆虐，父亲沈侯被杀害，召德村也惨遭屠戮。沈嫣落了单，被一群面目凶恶的黄巾军掳走。

这之后，韩靖在与黄巾军的厮杀中落崖，生死未卜；楚歌为了打探她的消息，离开召德村，一路向洛阳行去。

她每日盼望着楚歌和韩靖来救自己，却只能日复一日在无尽的屈辱中渐渐沉沦。



楚歌没有来，韩靖没有来，曾经的憧憬和对未来的期望离她越来越远，绝望中，她趁着士兵疏忽，跳水自尽，只想早早结束自己肮脏的生命。

最讽刺的是，在生命的最后关头，脑海里出现的居然还是那两个自以为是的伙伴。

那个放荡不羁，想成为天下第一有钱人，总是惹自己生气的楚君河。

那个温文谦恭，只知道死啃书，却总是关心着自己的韩苍斐。

“君河，苍斐，我好痛……好恨……”她紧紧握着拳，任由冰冷的河水将自己覆顶淹没。

直到被夫人救起，再世为人。

现在，她是护凰血族的冬使大人，冬裳。

冰蓝色的面纱遮住了所有的喜怒哀乐。

只有在这样的黑暗中，她才会放任自己软弱，放任自己沉溺过去。

再世为人

韩靖将长剑刺向跪在地上之人时，心头一阵茫然。

这肥如蠢猪之人，便是那日将沈嫣带走的黄巾军官，屠村的领袖。他当日威风凛凛好不神气，如今却瘫在地上抖成一团。

弱肉强食、以血还血，他从未想过自己有一日会赞同这想法。而在付出了那些惨痛的代价之后，他终于学会遵循这乱世存活的原则。

往昔的韩靖早已在落崖时死去。

他嘲笑自己在养伤的期间，还一心一意期盼与楚歌、沈嫣再度相见，全然不知沈嫣竟被逼到跳水自尽的地步；后悔自己当日错信楚歌，这全心信赖着的朋友不但没能救出沈嫣，还和身边的红颜知己打得火热……

他微微笑着，把剑从黄巾军官身体里拔出，轻轻拭去上面的鲜血。

区区谋士不再是他的梦想。既然沈嫣已死，他再没有什么牵绊，从今以后，他要靠自己的力量改变这乱世，直到可以保护一切、摧毁一切……

楚歌心中十分郁结。

虽然没有歃血为盟，祭拜天地，但在内心深处，他早已将韩靖当成最要好的朋友、最重要的兄弟。

兄弟就是兄弟，为什么要分那么多立场！

他曾经天真地以为，只要有钱，就可以重建召德村，就不会被人看不起；只要靠近权贵名势，努力打拼，想要什么都可以得到。如今才知一切皆是镜中花、水中月。他从心底厌恶战争，不想再看到战场的杀戮，不想再听到那些撕心裂肺的哀嚎，不想再想到那些在家乡苦苦等待的长辈一张张绝望又哀痛的脸，更不想在战场上一次次和韩靖兵刃相向。

无论韩靖怎么挑衅，他都不愿拔剑。

“我知道你还不能原谅我，也知道你的信念和理想已经改变，”楚歌哀痛地说，“我只想和你一起努力，连依依的份一起……如果真要上战场，我也要和你站在一起！”

一个被吕布收作义子，觊觎汉室，一个保护献帝及兴平公主，捍卫正统，这样截然不同的立场，要如何站在一起？

战场无情，哪里容得下你的天真？

韩靖冷哼道：“你了解何谓战场？你可知我这把剑杀了多少人？听过多少人的哀嚎？你那自以为是的天真根本不适合上战场！”

楚歌怒道：“我不适合战场，难道你就适合吗？当初是谁老要递冰枕擦药酒的，你这个头脑不会转弯的书虫！”

韩靖叹了一口气。

兄弟之情、朋友之义，若你无法舍弃，那就让我来斩断吧。

各有所思

当沈嫣趁张祭施行摄心术，将长剑刺入他的身体时，长久以来的愤怒终于找到宣泄的出口。

“张祭，想不到你也有今日！”她当着楚歌、韩靖的面，扯下面纱，露出笑得微微有些狰狞的面庞。

暗行七君的异术君张祭正是昔日带人屠村的背后主使者。她从无忧无虑的大小姐，变成现在这冷血无情的样子，都是拜这人所赐。

而口口声声说着要保护自己的韩靖，居然投入骁武君吕布麾下，为张祭护法。

好一个认贼作父的韩苍斐。

可是她又有什么资格谴责韩靖？

在这个时代，不是生，就是死。韩靖为自己的利益背信弃义，她又何尝不是化身修罗？

那嬉皮笑脸的楚歌，不也和身边的海棠姑娘关系暧昧？

她心中如坠冰窟，脸上依然笑着，将这一场久别重逢的好戏演下去。

沈嫣在官渡之战中襄助汉室，功劳不小。献帝见她与楚歌青梅竹马、患难与共，怜她命远多舛，想要为两人指婚。



楚歌听到这消息，呆呆地望着海棠，半天说不出话来。沈嫣心中更是疼痛。倒是那海棠姑娘主动退出，笑着催楚歌答应，还说要为这婚事备一份大礼。

从离开召德村到现在，经历了这么多事，如今真的回到楚歌身边，竟是要靠别人退让！真是讽刺。

在召德村的时候，除了自己，他从来不正眼看别的女子。

扪心自问，楚歌虽然变心，她又何尝不是别有目的？

为后族效力的护凰血族均为女流之辈，族人为达目的，往往嫁于当世豪杰，严氏嫁于吕布、大乔嫁于孙策。

严氏建议吕布坚守城池，终于耗尽兵粮，殒命白门楼，颇得族长赞赏。

大乔则不然。她本应伺机瓦解孙策势力并取他性命，怎知朝夕相处，竟渐渐对这美姿容、好笑语的男子生出爱意。玉玺落入袁术手中后，她央求族长，只要孙策没有扩张的野心，便如同一般女子陪伴左右，并发誓只要孙策有意自立为王，便取他性命。然而，在孙策决定对袁术出兵，取回玉玺时，她不忍下手，只是施法使孙策昏睡。族长每每说起此人，总是摇头。

沈嫣作为新任的冬使，也在利用楚歌的关系，接近献帝，为夫人效力。

韩靖的死讯传来时，沈嫣并不像自己想象中那么无动于衷。

她开始害怕夜晚，只要一闭上眼睛，韩靖就会出现在面前，默默凝视着她……他的表情让她害怕，更让她难过……她明明是怨他、恨他的，而今她更恨自己为什么要为了这么一个无耻之徒难过。

召德村只剩下她和楚歌。她什么都没有了，若是楚歌再离开，就真是孤零零一个人在这世上。

“依依，你别乱想，我不会离你而去的。我会一直、一直陪在你身边。”楚歌这么说着。

——他说谎。他的眼中早就看不到自己，他的心里早有了另一个人。

长安名伶海棠，琵琶曲名动天下。

沈嫣念及韩靖，辗转反侧，难以入眠，半夜到御花园散心，无意撞破海棠

的真实身份。

这位海棠姑娘，居然是暗行七君的传使君。

昔日七才俊相约或以粮、或以财、或以兵力、或以智谋人脉，来建立一个有别于乱世的新时代。张祭是异术君、吕布是骁武君，而人脉丰富的传使君，竟然就在身边。

屠村之恨、失贞之耻、夺爱之妒，令她拒绝听海棠的解释。

沈嫣划破海棠的脸，把她推入御花园的井中。

一切都沉眠于井底……无论是她下贱的生命，还是她引以为傲的面容。她再也无法用那张脸骗任何人了。

沈嫣狰狞地笑了起来。



血泣离愁

把海棠的死讯告诉楚歌时，沈嫣心中充满了快意。既然他的心早已不在自己身上，勉强在一起也没有什么意思。她不快乐，也不愿意别人快乐。

这样很好，再没有什么值得牵挂的人了，她对自己说。

早在被黄巾军掳走的时候，那个骄傲得不可一世、被众人捧在手心疼爱的小公主就彻底死了。失败也罢，死亡也罢，和她又有什么关系？她冷冷地笑着，准备拥抱死亡。

死神朝她走来，一身蓝白相间的戎装，面容俊秀，可是为什么他的神情如此悲伤？是韩靖！这死神竟敢变化作韩靖的模样！

她用尽最后力气，向他发出了致命一击。

韩靖并没有死，在战场上，垂死的他被海棠的手下救起。

在官渡以前，他以为只要爬到权力和能力的顶端，便可以依照心中的希望，给予百姓幸福喜乐，创造出一个理想安定的盛世。

他尝试又尝试，不惜与楚歌反目，到头来，却只换得满手鲜血，还伤害了最重要的人。

这最重要的人就倒在眼前，不顾身边人如何劝阻，他依旧固执地向她扑了过去。

“依依，不论你做了什么，不论我们分离多久，我对你的心意从未变过，”他捂着汩汩流血的伤口，说道，“我知道你的心里一直很痛苦，除了憎恨之外，你已找不到寄托，但你可知，其实你并不孤单，无论你在何方，是生、是死，你永远在我心中，谁也无法取代……我想一直、一直守护你……”

好温暖……真的是韩靖。

沈嫣呆呆地摸着他的脸：“即使我一身污秽……你也愿意接受我？”

韩靖温柔地笑道：“我早已起誓，只要能找到你，我一定会保护你，绝对不会再让你离开我的身边。依依，还记得你许下的心愿吗？你总是梦想着能有一个英姿俊朗、相貌堂堂的少年将军，骑着白马来迎娶你……你可知道，我多想亲手为你戴上，我多希望自己便是那个足以迎娶你的人……”

沈嫣原以为自己喜欢楚歌，然而不知从什么时候起，却爱上了这个文弱的，和自己理想中的未来夫婿完全相反的书呆子。她平日和楚歌更亲近些，韩靖对自己的好感并非察觉不到，但是从未想过，在不知不觉中，自己的内心早就对这份感情有所回应。

她轻轻搂着他：“我追求了这么久，盼望了这么久的东西……原来早已在身边……苍斐、苍斐……我真傻……原来我等了那么久……只想等这一句话……”

她垂泪道：“我不要白马、不要将军……只要你……”

韩靖虚弱地唤道：“依依……”

沈嫣含笑道：“苍斐、苍斐……你会带我走吧……我们一起走……我再也不要一个人……一直陪着我吧……”

意识随着血液一起渐渐流失。

隐约间，她听见对方的回答。

“只要是你的希望。”

她努力想要去擦韩靖脸上的泪，可是手越来越沉重。

很久没有这种幸福的感觉了，被宠爱着、被珍惜着，好幸福……

昔已往以

恍然忆起多年前的摘星崖。

召德村虽然什么都没有，风沙倒是不输给别人。

沈嫣大声笑着说：“之前娘亲告诉我，只要站在很高很高的地方，把心愿用力地喊出来，风便会替我们把愿望带给天上的神，神仙听见了，我们的心愿就会实现。”

“我要成为天下第一有钱人！”这是楚歌。

“我要一展长才，让天下安定，百姓幸福。”这是韩靖。

她看看楚歌，又看看韩靖，骄傲地说：“我要嫁给韩靖，韩苍斐。”

“诶？”身边的两人，齐齐发出惊呼。

她俯下身去吻那呆坐在地上石化了的韩靖，羞涩地笑了起来。

——如果故事的开头是这样，多好。

如果有来世，一定不要这么任性，不要这么刁蛮，不要这么轻易地放走幸福……

她闭上眼，嘴角微微地翘起。

韩靖轻轻捉住了她下滑的手。P

软盘生活

Joker：如此阳光明媚的夏日，不去亲身感受下岂不可惜？抽身去外面走走，给自己的身心都放个假吧。

我的“不插电旅行”

■软粉 醉倚斜栏

旅行回来那天，正好看到5月上的《大众软件》。翻了翻，首先吸引我的是Sting编辑的那篇《不插电旅行》，静静地看完，心有戚戚焉。



“……旅行的最大意义，是不断的变化对一个人的心灵所制造的连续性冲击，这种冲击将产生认识性或创作性的心灵活动。”

“……很多人也偶尔会领略到，风景越美所得越丰往往越是孤单时刻，因为那一刻你独自超越了你的边界，对这一点，你比任何人更清楚。”

嗯。这次的旅行，出发前就故意没有带手机——没什么理由，不想被打扰；相机带了——还是需要给自己的旅程留下一些印记。我的“游记”留白了一部分，因为所得并不仅是景色，我要填上我整理出的那时的心情。

“大软”陪伴了我十多年，我曾开始觉得我不像当初那样感觉对她的亟需。但或许，除了“硬件”“软件”“数码”和“游戏”，还可以有这样一些更微妙的牵系。

生活就是这样意外，呵呵。

Sting：感觉楼主的文字里还是有些疲倦感。其实不希望把旅行写得这样“孤独”或是略有“挑战”意味，作为日常生活的有益补充，外出旅行的意义有很多，有时候就算是简单地放松一下也值得一行。不过就是这样的旅行，也需要学会暂时搁置旅行前那些正在担心、忧虑的状态。总之好的旅行都需要一定的跳出、抽离技能，这样无论是放松，还是观察，甚至是反思，都会有新的收获。对大部分人来说，旅行所需的时间和金钱都是稀缺的，如果身在旅行中，心还在日常俗务中，就对不起这份成本了。

大软 好久不见

■软粉 寂寞L鹏哥

好久没踏出过校门了，偶尔出去一次，买到最新一期大众软件时，看到软件介绍，橙子吧，还是谁，写的“大软400期啦”，再看一下手上的，401期，记得300期的时候还是高三，那时候，很开心，也为大软高兴，也曾做过去大软工作的梦。现在，大学了，很抱歉前两个月的大软都没买，原因很多，懒得去校门口，太远；有时去了，没有，讨厌；有时后因为是男生嘛，月底钱不够。昨天出去修自行车，顺便买了大软，我发现我没那么热爱她了，以前除了游戏，都会看的，现在就翻翻责编手记，轶事什么的，其他都懒得翻，不是大软质量差了，而是我兴趣不如以前大了，现在喜欢摄影，玩起了单反，对电脑更看得轻，纯粹是作图工具了。以前在大软读者留言板上看到有人说，不喜欢大软了，当时想的是，怎么有这样的**，多好看的杂志啊，现在，自己也成了以前自己说的**，怎么说呢，可能“大软”确实像一个平台吧，在其中找到自己喜欢的，然后去关注它。

我对大软，最初喜欢的是网游，后来是单机，后来是软硬件，后来是冰河等作者写的社会评论，高中三年，大软陪伴下，过得不算与世脱节，希望大软依然能发挥它的作用，让部队的同志们，学校的同学们都能知道外面发生了什么。

■软粉 songsongxc

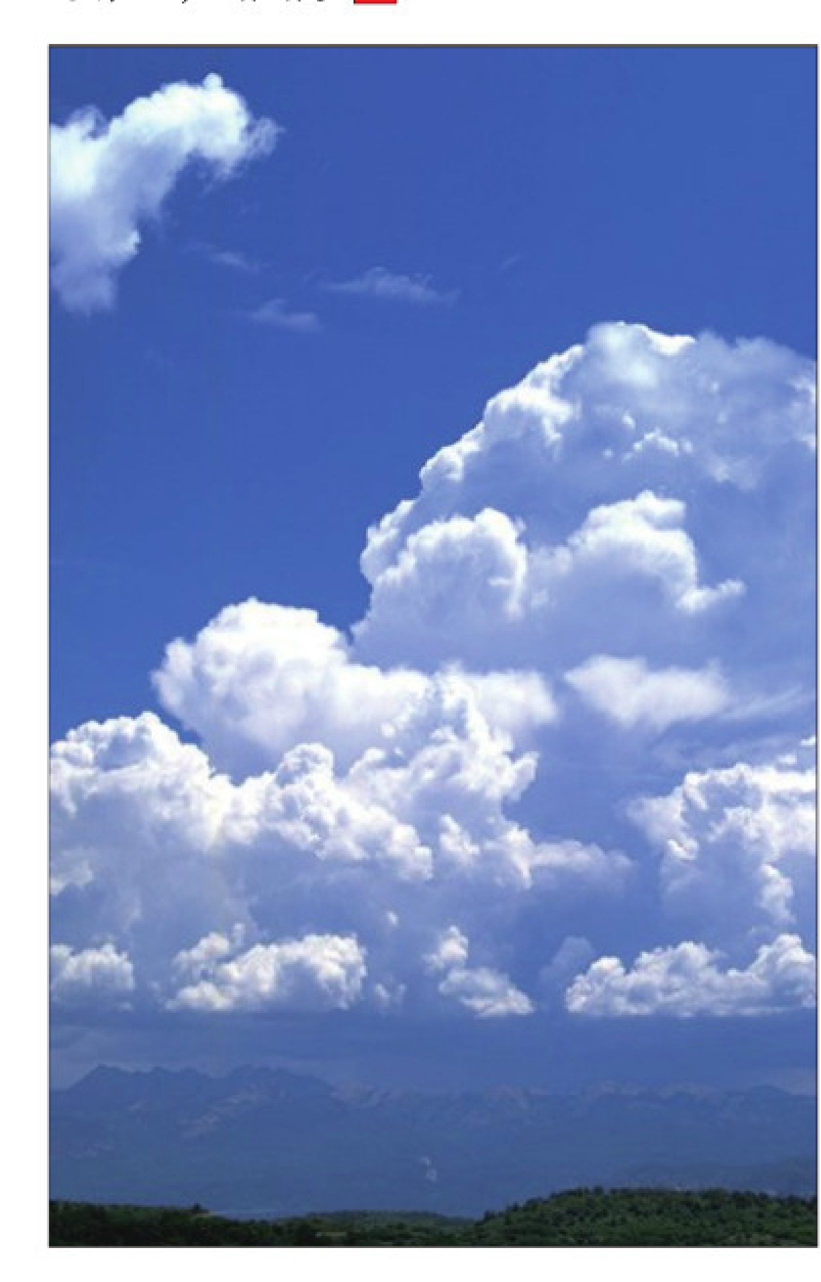
鹏哥，我们都差不多。

大软有2个月没好好买了，确实是兴趣减半。大学的生活有够丰富，不必如高三一样只从杂志中掘取快乐。

不过安心啦，就算我们离开，也是会有后辈们补上的，每年的高三党只要不停，大软的读者源就不会断。

大软是启蒙老师，但可能不会教我们一辈子，该放手时就放手，记着她就行了。

Joker：大软就像一艘渡船，将人们从这边摆渡到那边，有人喜欢摆渡时周遭的美景，有人喜欢艄公幽默的语言，旅途美好，但最终都将会到达彼岸，只是有的人乘船的时间短，有的人乘船的时间长罢了。我们不奢求读者能坐一辈子的渡船，我们只愿意在你们上岸的时候，能够回忆的，都是美好的，感谢每一位读者的支持，无论是现在还是曾经，谢谢。P





大软微博话题

仿佛一下帝都就进如了夏天，大街小巷重新展现出了只有夏天才有的活力，当然如此火热的氛围也延续到我们的微博话题里，请记得我们的**官方微博http://t.qq.com/popsoft、http://weibo.com/popsoft** 到时候。@我们一起聊聊吧！

本期应用话题： 从FaceBook、Twitter到如今的Quora和Pinterest，越来越多的社交网站已经成为了我们互联网生活中难以割舍的一环。那么，对于这些如今大众早已耳熟能详的概念，你对它最新的发展变化趋势又有哪些认识呢？

望舒： 究其根本，这些社交网站都是基于六度分隔理论（据说已经从6下降到4.4了……），所以其发展必然是朝着增强人人联系的方向进行的。同时，移动性也是其非常重要的特性，是重要的发展方向。另外，这些社交网站是非常适合作为营销平台的，其商业价值在不断的被加强，说不定未来就会广告满天……

Sting 编： 社交网站越来越多突破了承担记录和简单发布的任务，开始着重于对用户发布内容进行包装与整理（时间线、更漂亮的图片展示等等）。无论我们生活得艺术还是不艺术，最后的展示都可以带着时间、条理化以及修饰等艺术化元素，这确实是一个美好的进步。

merlinpinkst 编： 趋势是不用怕墙，每个都会有山寨汉化版。

你的阳光明媚着： 然而越来越多的社交网站在捉对厮杀，良莠不齐的内容也越来越多，如何选择一个适合自己的也成了一个难题

Warrior_of_Lovecraft： 我认为微博是极其便捷的信息分享工具，但不是完美的社交工具，事实上我觉得永远没有任何工具能替代重要的社交活动 //**@正-魔之左手 编：**进化的趋势就是占据每一寸生活空间和每一分钟时间，还有每一种记录、分享方式，文件格式等。最终改变生活方式，这也不奇怪，大到通讯网络，现代交通方式，小到这些大趋势之下的手机、搜索网站、飞机、高速公路，不都改变了我们的生活咩？

于医师： 我们的生活越来越"微化"了，微到天天用手机开个显微镜看

杨洋： 会随着技术进步而衍生出更加多元化的社交状态

大众软件果然棒： 社交网站的兴起源于人们越来越快速的生活条件下对于碎片时间的利用，而越来越多的种类也让人们又有了更多地选择，这也在逐渐影响着人们的社交习惯，使人们乐于随时随地的分享自己生活中的一些见闻和趣事。

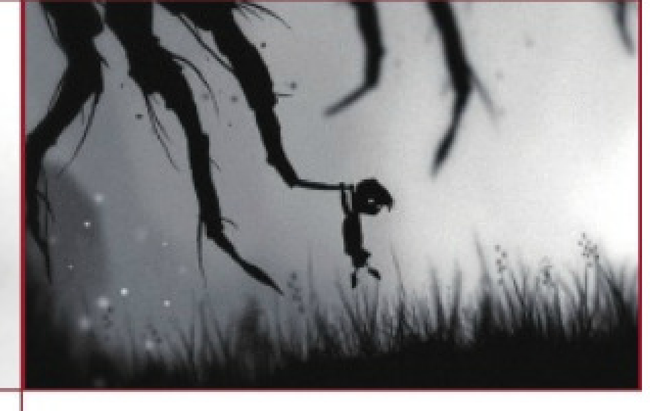
本期游戏话题： 国产单机游戏举步维艰，但是很多玩家还是希望，国产单机不仅要创新，还要创新+大作，在现阶段我们的厂商能做到这一步吗？在传统的"大作"之外，你玩过多少国产的小制作游戏或者独立游戏？其中有你真正喜欢和想要向别人推荐的吗？

刘金璐_： 我认为国产单机要崛起首先得在武侠于仙侠之外创新、并且希望我们国家的这个单机游戏大环境能够有个好的氛围

大柚子酱酱酱： 创新+大作，这东西前面需要风险，后面需要砸钱，人才是一方面，缺的是投资人还有没有这种胆识敢去砸去赚这点钢镚。小制作游戏有不少精品，但是如果不走向商业化，对整个产业贡献其实是微乎其微的

梦若几剑酒意： 说实在的，周围的人没几个玩单机的，特别是推荐三剑时，他们都会问：是不是那种你打我一下我打你一下的游戏，这我可不玩……我还能说什么？

危险的屁H： 中国的游戏人才都被市场给毁了：有无数游戏厂商陷入开发，推广，圈钱，又弃之不顾的怪圈，中国的游戏业缺的就是一些有职业素养的公司。许多基于光荣的曹操传的MOD游戏要强烈推荐，像瓦岗异闻录，岳飞传，杨家将等，都非常耐玩。



8神经POPSOFT 编： 转几个别的微博里讨论提到的：**@雪景最美_幽凡本催图催文中：** 下次再有人骂仙剑回合制（我当然不是说仙剑回合制不应该改进）国产单机模式单一的时候就向他推荐风卷残云，看他买不买，不买瞎掰掰啥呢。现在看来国产行业供需整成这样，和这帮光说不做的高贵玩家分不开

merlinpinkst 编： 国外的独立游戏喜欢剑走偏锋和文艺向，技术能力和美术功底是国内没法比的，它们要表达的内涵也迥然不同。国内的大量作品习惯了用RPGMaker之类的工具去创作，很难说这是无奈还是创新不足，但是如果总是只有这样的作品，那么我的确很难喜欢和向朋友们推荐。

大众软件果然棒： 国内的整个大环境看来是玩家们最为无奈的，一个游戏的成功与否，其本身的素质自然是重中之重，但是玩家对于正版的支持才能保证游戏制作者对于游戏品质的追求，借用一句话，你和你的梦想都要活下来，这适用于任何人。

编辑部的故事

我们的“杰瑞”

■晶合实验室 Joker

这是一个风和日丽的早晨，这是一个春暖花开的日子。

作为晚上不怎么睡，白日还得强打精神的一众小编，在编辑部内总会摆满各种各样提神的物品，比如8神经老爷每日一杯的香浓的榛子味道的速溶咖啡。

今天就像往常一样，8老爷早起到编辑部打算开始每日的泡咖啡日常任务，不过一个神奇问题就在此时发生了。

“咦！我的咖啡怎么包装全破了？”8神经大人看着自己第三层抽屉的一众破碎包装袋略微有点发愣，仔细想了一秒后惊呼道：“编辑部内有老鼠了！”这一声宛如春雷乍响，银瓶迸裂，编辑部内迅速引发惊呼一篇，美女编辑无芜同学死死抱住自己存放在编辑部的一大箱子零食微微发愣，对零食的渴望和对老鼠的恐惧让她对她的“宝箱”感到不知所措，此时一旁的编辑二部内也传来“喜讯”，这只犯事儿的老鼠显然秉持着走过路过不要错过的核心思想，同样洗劫了编辑2部美编MM的零食仓库……

此时的众人开始纷纷对这件事情发表了自己的看法——

8神经：“我箱子有三层，最下面惨遭洗劫的咖啡，2层放着饼干，我已经能想象到这只老鼠由于上不到二层吃到饼干而心生怨愤，故而将我的咖啡全部咬烂泄愤的样子了，它真不厚道！”

Oracle：“我们这边表示损失还不算非常严重，估计是在你们那边吃的比较高兴，比较饱！”

无芜：“我的零食……”

Sting：“别怕，你的那个箱子要是它能钻进去，那它就不是老鼠，肯定是穿山甲了！”

无芜同学顿时喜笑颜开……

遍寻这只神奇的小老鼠无果后，编辑部的各位开始探究起为什么会出现这种被老鼠光顾的神奇事件的发生，在分析过编辑部周围环境（背依大山）和内部环境（零食众多）后，Cross老爷轻描淡写的总结出了事情的真相——

Cross：“我感觉老鼠是被8神经榛子味的咖啡吸引来的。”

Suki：“肯定是母的！”

8神经：“……那我要对它负责么？”

蓝星：“我的责编之刃呢！待我将此区区鼠辈斩于马下！”



Joker：“蓝星老爷您还没从《三国志12》里跳出来么……”

最后，众人也未找到这只犯案的老鼠，8神经无奈的说道：“算了，我们就将它想象成是杰瑞吧，心里还能舒服点……”

众人：“……好吧。”

在角落密谋的三人——

Joker：“橙子，东西准备好了么？”

坏香橙随手拿出了一块强力粘鼠板，微微一笑：“妥妥的，要不春游回来编辑部成耗子窝了，而且除四害运动是经过美女同意的！”

无芜在一旁猛点头，猛点头……

快评

这一期的新品初评前两个好口水，不过真心买不起，电子阅读看的好过瘾！ **网友 潜水豆豆龙**

憧憬不插电的旅行。但又希望依旧能感受到键盘那样实实在在的触摸感。电子书可以躺在床上看，可以坐车时读，但没法读出纸质书的那种味道。数码产品将取代“老东西”，可那些感觉却是无法取代的。 **网友 水落无痕**

Joker：电子书虽然便携轻巧受人追捧，但同时手捧书卷阅读的感觉也是很受欢迎的啊。

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

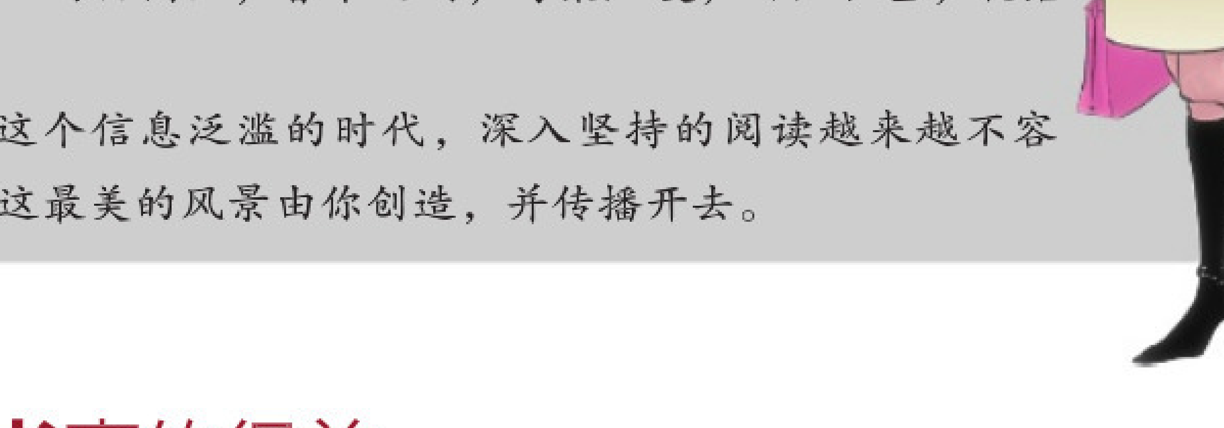


林晓在线

林晓：Joker说编辑部最近闹耗子，不由得想起若干年前编辑部也有过一只耗子横行霸道，最后被美术总监毙命于男厕所，这段颇具戏剧性的小故事不但引发了众老编中编小编对灭鼠方式的大讨论，还催生我写出了这辈子的第二篇童话。我自认为该童话在趣味性与现实性方面结合得十分巧妙，把游戏杂志的娱乐性与思想性深刻阐述了一番。然后，这篇童话就成为我仅有的没卖出的文章，本来可以在大软上发的，但我对自卖自夸这种事情总觉得底气不足，于是，我成为儿童文学作家的梦想就这样夭折了。

不过，生活中总有充满浪漫和童趣之处。在家门口的公园里，春来之刻，海棠烂漫，白如初雪，艳若朝霞，总觉更胜樱花。拍了几张照片，与大家分享。

有读者给我寄来一篇短文，我觉得很有意思。在这个信息泛滥的时代，深入坚持的阅读越来越不容易，因而竟然连阅读本身都成为稀缺的风景。希望，这最美的风景由你创造，并传播开去。



读书真的很美

■湖北 董仲舒

坐公交车上下班，常见乘客或捧书或展报在静静阅读。如果没有间或爆出的大声喧哗，这车厢应是一幅美丽安宁的图画。

一位留学法国的朋友常常感叹：在法国，很多人在大巴上、地铁里、咖啡馆安安静静地读书。他说，法国民间阅读成风，在忙碌的地铁站里，坐车、等车的都要抽空读书看报纸，甚至是在沙滩上度假，草坪上悠闲漫步，都能看到不少埋头读书的人。

联合国教科文组织的一项调查表明，以色列人均拥有的图书馆和出版社的数量居各国之首。在以色列人的家庭里，充满着浓郁的读书和求知的氛围。当小孩稍微懂事的时候，母亲便会翻开《圣经》，在上面滴上一滴蜂蜜，然后叫孩子去吻它。这种传统仪式意味深长：让他们幼小的心灵懂得书本是甜的，日后要爱不释手。正因为如此，这个民族哺育了马克思、爱因斯坦、弗洛伊德、柴门霍夫和门德尔松等许多杰出的科学家和思想家，在历届诺贝尔奖中占有惊人的比例。

然而，国人读书的时间越来越少了。据第八次国民阅读调查结果显示，中国成人人均每年阅读图书仅为4.25本，远低于韩国、法国、日本、以色列等国。如此低的阅读率，实与中国文化大国的称号不相称。

真是因为忙而无暇读书么？非也。以旅行途中为例，有些人宁愿吵吵闹闹、打扑克、喝酒划拳而遭别人的白眼，也不愿静下心来阅读。无孔不入的浮躁病菌，“不读书也不影响什么”的某种现实，让一些人失去了读书的兴致。

在茶余饭后，在远行的途中，捧起书报细细品读，心就会静静沉淀下来，我们思考问题的长度、宽度、高度会漫漫展拓开来。

网络时代，很多知识可从电脑或手机获得。我们并不否认网络阅读的客观功能，但书本的系统、全面与厚重，至少目前无法由网络取代。

学者说得好，我们可能不清楚这世上什么才是最好的事情，但至少读书是这世界上最不坏的事情。一个民族的精神素质也就取决于人口中理想读者的比例。读书可以明智，读书可以理绪，读书可以清心。读书真的很美。



观影

人狼大战

■湖北 苍言

导演：乔·卡纳汉



开始之前，先让我们吐槽一下容易让人联想到《猫狗大战》之类合家欢电影的中文译名，如此一部惊悚的动作片，就这样被这个平淡的译名毁了，实在是让人扼腕啊……

影片讲了一个飞机坠毁在雪原之后，主角们奋力求生的故事。男主角连姆·尼森，这个面容沧桑的硬汉为我们奉献了出色的表演——不论是作为幸存者领袖的坚忍，还是其作为遇难者的敏感痛苦都演绎得十分到位。本片的运镜也很有特点，张弛有度，风格随着剧情的发展在平稳和凌乱中切换，很有代入感。更赞的则是音效了，不论是随剧情展开突然响起的配乐，还是空旷雪野中若隐若现的狼嚎声，都能适时地调整观众的情绪，为剧情的发展捏一把汗，狼王那霸气十足的一声咆哮当真让人汗毛倒竖。

不同于普通的好莱坞影片，本片没有刀枪不入的无敌主角，也没有牵强附会的脱线剧情，而是逼真的刻画了人类在荒野求生时的无助。主角一行在危机四伏的雪野中前行，面对风雪、严寒、狼群，挥之不去的绝望气氛让人恍惚中想起《求生之路》的氛围，只不过这一次没有扎一针就活蹦乱跳的肾上腺素，没有补给无限的安全屋，甚至连一把枪都没有，相同的只有杀出重围的决心。本片还原了人在危机四伏的大自然中的脆弱无助，显得无比真实，也正是真实，让本片在春季档中脱颖而出，一度获得全美周票房冠军。

影片的高潮是结尾部分，随着主角的同伴们在旅程中接连死去，歇斯底里的主角逐渐崩溃，开始质疑信仰。在与狼群的最后遭遇时决定依靠自己，左手绑上匕首，右手缠上碎玻璃，起身与狼王做殊死一搏。镜头定格在主角凌厉凄狠、破釜沉舟的眼神。主角凶多吉少的命运让人揪心。戛然而止的影片更是让人意犹未尽。

狼的领地范围是300英里，记住，别靠近那里。

佳作推荐

《黄金大劫案》，宁浩导演新作，几个地痞去劫伪满洲国金库的故事，一贯的黑色幽默，一贯的小人物主角，还有那一贯的宁式喜剧，值得一看。P

动漫

基情四溢的篮球场——**黑子的篮球**

■北京 温晓



在这个基情泛滥的年代，今年4月的新番动画也免不了被感染，《黑子的篮球》就是其中一个。此作是改编自藤卷忠俊于2008年开始在《周刊少年Jump》连载的篮球运动系漫画。

帝光中学篮球部，成员上百人，令全校引以为傲的中学联赛三连霸，在这光辉显赫的历史中，更有一批被称为最强且不败的存在，同时出现的5位天才篮球少年，他们所在的时代被称为——“奇迹世代”。然而，关于这个时代还有一个奇妙的谣传，除这5人外，还有一个被忽视的人，尽管无人知晓，更没有出场记录，但那就是本作的主角之一梦幻第六人——黑子哲也（cv：小野贤章）！其特点是存在感负值，在比赛中利用自己的“Misdirection”特质分散对手的注意力。另一位故事的主人公是从美国归来的天才篮球选手火神大我（cv：小野友树，怎么主角的声优都姓小野？），有着野生老虎的巨大魄力，体格健壮，眼神凌厉，性格有些别扭。火神大我励志要打败“奇迹世代”，成为日本第一篮球手。在篮球理念上始终贯彻团队协作而非单纯追求胜利的黑子决定帮助他，两人一同加入新校诚凛高中篮球社，在球场上组成了光与影的搭档，相遇后的他们将陆续挑战其他5位“奇迹世代”的成员，一场场精彩的篮球对决就此展开。

《黑子的篮球》由著名动画公司Production I.G来负责，监督为新人多田樱介，而系列构成的高木登则打造过《地狱少女》系列、《夏目友人帐》第二季、《无头骑士异闻录》等多部知名作品，在故事结构上看来还很是有保障的。看了此作已放送的3集，故事节奏紧凑没有拖沓，BGM很有感觉。两个主人公的互动相当有萌点，脾气有些暴躁的火神总是拿突然出现又突然消失的黑子没辙，很像基友版的《灌篮高手》，且同样是10号和11号，虽然热血度和精彩度可能不及经典的“灌篮”，但估计女性观众主要是看基情和花火，篮球什么的就可以马马虎虎了。

新番速递

爵士乐中见基情——坂道上的阿波罗

渡边信一郎监督，菅野洋子音乐，如此豪华的阵容，但没想到这片实际上是个以友情、爱情以及爵士乐为主的春青成长故事，而且……也渗透了满满的基情。渡边你企划被否只好下海了吗？（泪流满面）P

剧集展

试看今日维斯特洛，**竟是谁家天下**

■四川 戈衣

《权力的游戏》第2季于4月重开，众多粉丝弹冠相庆、奔走相告。大神乔治·R·R·马丁的原著采用视点人物写作手法，每章由不同人物自身立场进行讲述，是一场精彩绝伦的群戏。制作精良的第一季中，萌正太有布兰，萌萝莉有艾莉亚，美少女有丹妮莉丝，帅大叔更是数不胜数，美型度妥妥儿的，满足任何口味。

“什么都不知道”的私生子琼恩引出绝境长城、异鬼与自由民；“兰尼斯特巨人”小恶魔提利昂卷入临冬城、君临城、艾林谷等地的政治漩涡；“风暴诞生”的龙母丹妮莉丝怀着复国的幻梦，相继得到、失去了她的日和星，并在烈火中重生。

本季的主题是维斯特洛大陆上的诸王相争。国王劳勃和首相艾德相继被害以后，王子乔佛里继承王位的合法性遭到怀疑，拜拉席恩家族的史坦尼斯和蓝礼、史塔克家族的罗柏纷纷称王起兵，铁群岛亦蠢蠢欲动，王国分崩离析，战火一点即燃。三大关键人物依旧大放光彩，新出场的角色亦纷至沓来，“红袍女”梅丽珊卓、“洋葱骑士”戴佛斯、“美人”布蕾妮、“火吻而生”耶歌蕊特、神秘的贾坤……人们仍在不断地失去重要的东西：信仰的更迭、权力的转移、爱情的夭折、生命的消逝、母亲失去儿子、骑士失去右手……作为看过原著的有品作者，努力忍住剧透的恶趣味，欢迎诸君做好受虐的准备，随我一起跳入这部奇幻史诗的巨坑。



HBO剧集推荐

《罗马》：共和国衰落和帝国崛起的壮丽史诗。

《兄弟连》：战争底层士兵的伟大与荣耀。

《大西洋帝国》：20年代大西洋城的奢华与糜烂。

体育圈

铁血联盟捍卫地球，**宇宙战舰光芒不在**

■北京 Joker



一支是被称为“宇宙最强”不可战胜的巴塞罗那，另一支是被称为“银河战舰”的风头正盛的皇家马德里。两只西甲豪门球队同时出现在了欧洲冠军联赛的半决赛时，无数的专家都在高呼着他们将会师决赛，在欧洲俱乐部最高等级比赛的决赛阶段上演西班牙国家德比。

但事情的走向总是这么的出人意料，那只来自英超的铁血联盟誓死捍卫了地球尊严，两回合干净利落的将“宇宙队”斩于马下。另外一支来自德甲硬派战车，则是生生凭借其过硬的心理素质最终将“银河战舰”击沉。世界球坛为之震动！

切尔西，一支被各方看衰的球队，无数人哀叹着“铁人”兰帕德、“魔兽”德罗巴、“队长”特里这切尔西黄金一代的年华已老，威风不再。

拜仁慕尼黑，德甲球队这些年大赛成绩的低迷让人们对他们早已不抱希望，即使展示过3场20球的强大火力，依旧不被人看好。

但就是这两支球队，将各自的对手拉下了神坛。

先来看切尔西，两场比赛，第一场1比0主场拼得一胜，昂首走入诺坎普，10人奋战情况下血拼“宇宙队”奋战至2比2，总比分3比2将对手扫地出门。整个比赛展现出的坚韧、血性让人敬佩！

再来看看拜仁慕尼黑，主场2比1展现了强大的攻击力，客场在开局15分钟即丢2球的不利局面下稳住阵脚，抓住机会将比分扳为1比2，总比分3比3将比赛拖入加时后直至双方进入点球大战，事实证明了足球圈的那条真理：如果能在90分钟内解决掉德国球队，就不要拖入加时赛，如果加时赛你也没有战胜他们，那么很遗憾，想靠点球赢他们无疑是不现实的。

纵观整个系列赛，切尔西展现出了铁血的硬汉气质和坚若磐石的防守策略，而拜仁则展现了铁一样的纪律，强大的攻击力和铝合金一般的心理素质，都让人无比敬佩。

新闻流言板

中国赌球案再起波澜，谢亚龙当庭翻供且爆出遭到刑讯逼供，扑朔迷离，水还真是深啊……

马刺凭借常规赛收官阶段的一波连胜锁定西部头名，老兵不死！P

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	古剑奇谭	2533
2	仙剑奇侠传五	2407
3	仙剑奇侠传四	2198
4	仙剑奇侠传	2031
5	仙剑奇侠传三	1930
6	轩辕剑外传云之遥	1865
7	植物大战僵尸	1763
8	轩辕剑三外传天之痕	1639
9	刺客信条：启示录	1563
10	使命召唤：现代战争3	1513

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年5月

编辑点评：整个榜单横亘着7把“利刃”让编者喜忧参半，喜在这些都是国产作品，忧在如此下去会不会国产游戏只剩下这几把“剑”？国产新作《风卷残云》下期能否入榜，我们拭目以待。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	魔兽世界	2533
2	剑侠情缘网络版3	2369
3	穿越火线	2101
4	地下城与勇士	2007
5	仙剑OL	1863
6	跑跑卡丁车	1824
7	QQ飞车	1779
8	天龙八部	1659
9	梦幻西游	1632
10	QQ炫舞	1436

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年5月

编辑点评：《魔兽世界》的领军地位依旧毋庸置疑，而整个榜单中“剑网3”位居第二、“仙剑OL”排名第五、《天龙八部》名列第八，也证明了国产武侠文化背景的游戏依旧有诸多爱好者。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	狙击精英v2	Sniper Elite V2
2	使命召唤——现代战争3	Call of Duty : Modern Warfare 3
3	蝙蝠侠——阿卡姆之城DLC合集	Arkham Bundle
4	行尸走肉	The Walking Dead
5	上古卷轴V——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
6	火炬之光II	Torchlight II
7	堡垒	Bastion
8	海商王3——海盗和商人	Port Royale 3: Pirates and Merchants
9	玩具兵团	Toy Soldiers
10	崛起2——黑暗水域	Risen 2 Dark Waters

数据来源：Steam · 2012年5月6日

编辑点评：狙击精英v2强势登顶，而“使命召唤”“上古卷轴”等也是余勇可贾，而《行尸走肉》凭借系列剧集的号召力也攀升至榜单的第四位，由于即将上市的大作极多，那么如果下期的榜单出现较大变动，就不必奇怪了。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	FIFA OL2	体育-足球
3	突袭OL	FPS
4	永恒之塔	MMORPG
5	天堂	MMORPG
6	冒险岛	MMORPG
7	DNF	MORPG
8	Cyphers	AOS
9	跑跑卡丁车	竞速
10	魔兽世界	MMORPG

数据来源：Gamenote · 2012年5月7日

编辑点评：《英雄联盟》依旧保持强势，凭借其优质的画面和多样的玩法强势蝉联榜首。《永恒之塔》下滑两位排名第四，但更惨的是《魔兽世界》居然排名垫底，看来在韩国，《魔兽世界》是永无出头之日了。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	水果忍者	俄罗斯方块－经典回忆
2	Where's My Water?	水呀水
3	植物大战僵尸	SunnyPuppies
4	Asphalt 6: Adrenaline	Lane Splitter
5	Infinity Blade	Fish Off – Multiplayer Battle
6	愤怒的小鸟太空版	Heart Breaker : Sniper
7	THE KING OF FIGHTERS i 2012	Ace Let's Spot It! PRO
8	PopStar!	神庙逃亡
9	Lightning Fighter	垃圾侠
10	割绳子	Tank–O–Box

数据来源：App Annie · 2012年5月6日

编辑点评：忍者、僵尸、怒鸟依旧是榜单常驻军，而代表一代人记忆的《俄罗斯方块》则排在免费版首位。而最近风光无限的Where's My Water？在榜单中却好像总是万年老二的命运，小鳄鱼何时能够干掉忍者和小鸟登顶呢？

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	割绳子	我的世界
2	愤怒的小鸟	炫光防御
3	水果忍者	白痴测试2
4	神庙逃亡	我画你猜
5	聊天机器人	神庙逃亡
6	愤怒的小鸟太空版	割草机的挑战
7	竞技摩托	合金弹头2
8	涂鸦跳跃	割绳子
9	我的世界	爵士：特鲁姆普之旅
10	白痴测试2	竞技摩托

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）· 2012年4月

编辑点评：《我的世界》（Minecraft Pocket Edition）是一款3D的第一人称沙盘游戏，在PC端颇享声誉，将崇尚自由度的游戏理念发挥得淋漓尽致，你可以在这款游戏中，用乐高玩具般的基础结构架设丰富多彩的世界。

有了你，我们将更完美！

欢迎加入《大众软件》的大家庭！

如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！

前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，
战斗在大软评测室……

公里
东京电玩展，

10000公里
嘉年华，

者组 10米
着冰河、生铁的足迹，
专题……

前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，
寻觅Cross的游戏仓库……

前往中
与蓝星老爷雄辩，与梅林粉
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……

大众软件

《大众软件》诚聘编辑、记者与美编，有意者请将个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn。



定价：￥10.00元